

UM MUNDO DIFERENTE DE JOGOS

Por JOÃO CRUZ

Na edição de 27 de Novembro de 1988 abrimos caminho a leitores que tivesse outros computadores, diferentes dos Spectrum, dando um salto muito especial para os supercomputadores de 16 bits. Passada a época «atribulada» do Natal e fim do ano, é altura de retomarmos certos assuntos que ficaram pendentes, mas que de modo algum ficaram esquecidos, pois, estatisticamente, têm fortes possibilidades de, no futuro, terem maior destaque... Estamos a referir-nos a um mundo diferente de jogos, fruto das espectaculares capacidades dos «novos» microcomputadores domésticos, como é o caso dos ATARI.

Cada vez mais o mercado dos computadores de 16 bits ganha milhares e milhares de adeptos, o que não é de admirar pois, por um preço não muito exagerado, podemos agora dizer que temos uma verdadeira máquina de jogos. De facto, as diferenças entre os originais das máquinas e as versões desses mesmos jogos, nos computadores de 16 bits, são praticamente nulas. Chega-se em alguns casos ao cúmulo das versões nos micro possuirem melhores factores que os originais. Um papel muito importante, para o crescimento do mercado de 16 bits, tem vindo a fazer a ATARI que actualmente é a detentora de popularidade e vendas neste domínio. O Seu rival no campo dos 16 bits é o «recente» COMMODORE AMIGA que, por ser mais novo no mercado, vem apetrechado de melhores condimentos (o que não é de admirar, já que sendo novo não iam produzir algo pior do que o que já lá estava). Importa, contudo, focar nesta comparação até que ponto as vantagens do AMIGA se superiorizam às do ATARI ST. O caso é bastante simples de se resolver: Imaginem que têm dois computadores que oferecem as mesmas qualidades, só que o segundo tem um incremento de pormenores técnicos, mas custa cerca de 30% mais e, em matérias de jogos e programas, tem apenas cerca de mil e tal programas, contra milhares dos já existentes para o primeiro. É claro que a escolha recai no primeiro e esse é o ATARI ST. Este computador está considerado internacionalmente o melhor investimento no domínio dos 16 bits, fazendo com que as companhias de «software» cada vez mais desenvolvam primeiro os jogos no ST e só depois é que o fazem para os outros computadores. Em Portugal, apesar do domínio dos ATARI, não se faz sentir tanto como no resto da Europa, devido a ser um computador menos acessível do que os Spectrum, já se começa a notar uma fase de transição lenta, embora iminente, para uma maior adesão à perspectiva de um mundo diferente de programas e vídeo-jogos. Quanto a nós, já estamos preparados para atender também a todos esses jovens que estão a aderir ao mundo dos ST. Ficamos à espera de notícias vossas, pois também queremos fazer parte do futuro que se avizinha. Escrevam...

JORNAL DE NOTÍCIAS
MICROMANIA
RUA GONÇALO CRISTÓVÃO
4052 PORTO CODEX

O QUE JÁ SE JOGA...



VETERAN

Conversões que, à primeira vista, vão ser um sucesso, são alvo das empresas de software, de modo que, não sendo detentores dos direitos da versão original, exploram as capacidades dos micros para produzir algo na linha desses mesmos jogos... e, assim, surgem as imitações. É o caso deste jogo, de nome VETERAN que segue a linha do mais famoso neste género, a conhecida OPERATION WOLF. Evidentemente, VETERAN tem algo de diferente, como seja o facto de se desenrolar em écrã fixo, poderemos escolher entre quatro tipos diferentes de armas e o facto de ter bons efeitos sonoros e vozes digitalizadas. Tal como no original, temos que controlar uma pequena mira (a da nossa arma) com a qual temos que abater tudo o que nos aparece à frente.

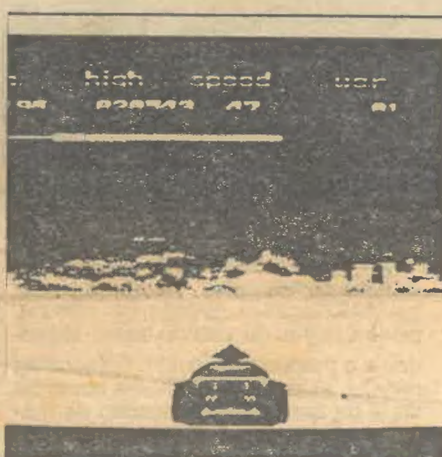
EDITOR: SOFTWARE HORIZONS
ACÇÃO: ACÇÃO.
USA: MOUSE.
APRESENTAÇÃO: 14. SOM ATARI: 17.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 12. ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 15.
OPINIÃO: HÁ MELHORES...



SPEEDBALL

O estádio setá repleto de fans e entusiastas, observando-se em alguns pontos cenas de pura violência devido à tensão consequente da atmosfera proveniente do desporto futurista mais consagrado em toda a galáxia: o torneio de SPEEDBALL. De repente, nos extremos da arena, abrem-se duas enormes portas de aço e delas surgem os jogadores de cada equipa; autênticos gladiadores revestidos de armaduras metálicas, na mais pura linha das novelas de «cyberpunks». Do centro do terreno emerge a pesada bola de aço e senhoras e senhores, é dado o início ao jogo do século... SPEEDBALL é mais uma espectacular produção dos Bitmap Brothers para os computadores de 16 bits, autores do êxito que foi o anterior XENON.SPEEDBALL é excelente!

EDITOR: IMAGEWORKS.
GÉNERO: ACÇÃO/ESTRATÉGIA.
USA: JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19. OPINIÃO: SE POSSUI UM ATARI, NÃO O PERCA!



FIRE AND FORGET

Num próximo futuro, o mundo setá repleto de conflitos e as guerras são uma constante. O governo do nosso país incumbiu-nos de iliminar os inimigos das principais ruas, das cidades ocupadas. Para tal, estamos equipados com um formidável veículo... o Thunder Master, que nos permitirá destruir as minas, as barreiras de defesa, os tanques e os helicópteros inimigos, que nos tentam a todo custo impedir-nos de prosseguir na nossa missão. Pelo caminho, as nossas preocupações serão as de abastecer o nosso veículo e não sermos destruídos. FIRE & FORGET oferece-nos ainda a possibilidade de jogarmos com um parceiro que controlará uma pequena, mas mortífera nave... a Thunder Cloud. FIRE & FORGET é mais um sucesso nos 16 bits.

EDITOR: TITUS.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19. SOM ATARI: 17.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 15. ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 18. OPINIÃO: UM DOS MELHORES DE CARROS DE COMBATE!

JOGOS DE TOPO — SPECTRUM

ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
1- ROBOCOP	1- CARVALHO	1- OPERATION WOLF
2- R-TYPE	2- MINDFIGHTER	2- EMÍLIO B.FÚTBOL
3- PACMANIA	3- JACK THE RIPPER	3- DALEY THOMPSON 88
4- BATMAN II	4- KNIGHT ORC	4- BIONIC COMMANDO
5- THUNDERBLADE	5- MEGACORP	5- SKATE CRAZY

JN

JUÍZES NACIONAIS



ANDRÉ MARCELINO
Estrada da Estação, nº 4
3530 MANGUALDE

LAST NINJA II

Trata-se de mais um jogo de artes marciais, só que além dos excelentes gráficos e cenários, tem a especial particularidade de ser em 3D (três dimensões). A história deste LAST NINJA II é simples e resume-se ao seguinte: o diabólico Shogun, Kunitoki, usando os seus poderes malignos, teletransporta-se para o século vinte e aí, instala um império de terror e tirania em Manhattan. Surge então o nosso Last Ninja, para combater Shogum e os seus homens, pelos labiritos de Central Park. No cartaz de apresentação diz: «WILL THIS BE THE FINAL BATTLE?»... Descubra-o jogando este espectacular jogo. Eis a minha classificação para este programa de nome LAST NINJA II:
APRESENTAÇÃO: 17.
GRÁFICOS: 19.
SOM: 16.
MOVIMENTO: 18.
ORIGINALIDADE: 18.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: JÁ DEVIAM TER COMPRADO!



ANTÓNIO PAULO NEVES
Rua da Conceição,32
4490 PÓVOA DE VARZIM

STREET FIGHTER

Trata-se de mais um jogo do tipo TARGET RENEGADE (entre outros), só que neste programa os adversários aparecem um de cada vez e todos eles só morrem quando não tiverem mais energia. Neste jogo, somos um lutador de artes marciais que viaja pelo Mundo, para testarmos as nossas capacidades contra vários adversários de todos os pontos do glovo terrestre. Em STREET FIGHTER é-nos permitido jogar com dois jogadores ao mesmo tempo; só que esses dois jogadores devem lutar no início do jogo, para se saber qual é o lutador que irá «viajar» pelo Mundo. Quando terminamos um nível, participamos numa prova extra que consiste em partir uma pilha de tijolos, com um só, mas eficaz, golpe de Karaté!
APRESENTAÇÃO: 17
GRÁFICOS: 16.
SOM : 16.
MOVIMENTO: 17.
ORIGINALIDADE: 15
ADICTIVIDADE: 15.
TOTAL: 16.
OPINIÃO: VAI-SE JOGANDO!

MICROCLUBE

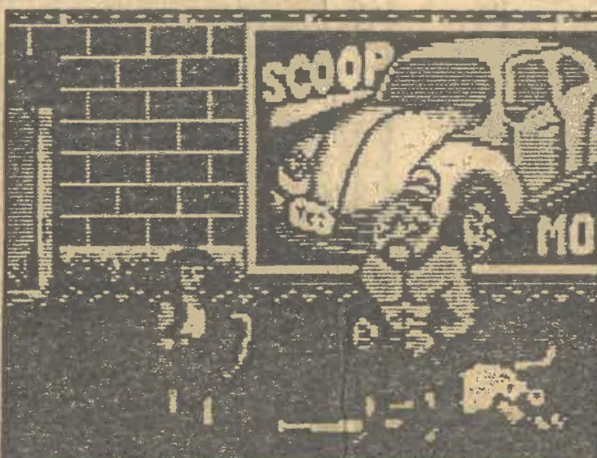
NOVIDADES PARA O ATARI!





R-TYPE

ESPECTACULAR É COMO PODEMOS DEFINIR ESTA VERSÃO DE R-TYPE PARA O ATARI ST. REALMENTE, JOGOS COMO ESTE FAZEM-NOS PENSAR DE QUE REALMENTE NADA É IMPOSSIVEL PARA ESTAS VERDADEIRAS "MAQUINAS DE JOGOS". DESDE OS ESPANTOSOS GRAFICOS, FIEIS AOS DO ORIGINAL, PASSANDO PELOS TREPIDANTES EFEITOS SONOROS QUE PODEMOS OPTAR EM VEZ DAS MELODIAS DO PROGRAMA, ATÉ TERMINAR NO MOVIMENTO E ANIMAÇÃO DO JOGO QUE SÃO SOBERBOS, R-TYPE É ASSIM UMA DAS MAIS FIEIS CONVERSÕES QUE TIVE OPORTUNIDADE DE JOGAR NO ATARI ST. UMA NOTICIA BOA PARA TODOS OS APRECIADORES DESTE JOGO NAS MÁQUINAS DE DIVERSÃO, É QUE SE TREINAREM NESTA VERSÃO DE R-TYPE, EM 16 BITS, COM UMA SÓ MOEDA FARÃO IMENSOS PROGRESSOS NO ORIGINAL, VISTO QUE AMBAS AS VERSÕES SÃO PRATICAMENTE IGUAIS. R-TYPE NO ST É FIEL AO ORIGINAL.



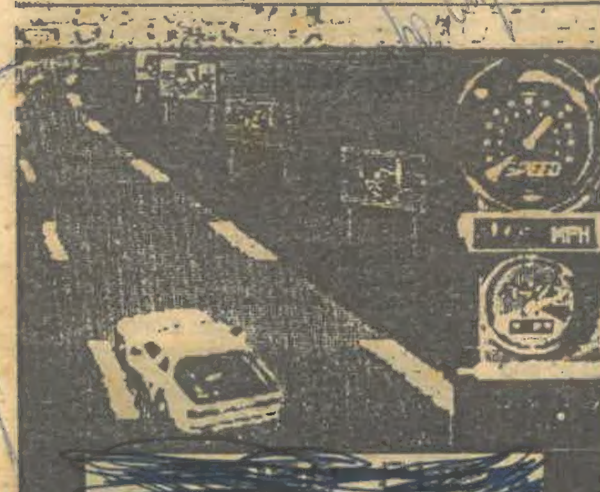
DOUBLE DRAGON

[illegible] DE MÁQUINAS DE DIVERSÃO TEM SIDO O ALVO PREFERIDO DAS EMPRESAS DE SOFTWARE, PARA LANÇAREM JOGOS NO MERCADO. E É O CASO DE DOUBLE DRAGON QUE ENCONTRA AQUI NESTA VERSÃO PARA O ST A SUA MELHOR CONVERSÃO. QUEM JOGA HABITUALMENTE NAS MÁQUINAS, RAPIDAMENTE SE VAI FAMILIARIZAR COM ESTA VERSÃO DE DOUBLE DRAGON PARA OS COMPUTADORES DE 16 BITS. SEMELHANTE AO ORIGINAL NOS GRAFICOS E NOS EFEITOS SONOROS, ESTE JOGO TEM SÓ O PEQUENO DEFEITO [illegible] NA VERSÃO PARA OS MICROCOMPUT[illegible]S, ESTAR DEMASIADO FÁCIL DE [illegible]EDIR E ATÉ CONCLUIR COM ÊXITO A NOSSA MISSÃO. ISTO NO CASO DE JOGARMOS COM APENAS UM JOGADOR, POIS SE JOGARMOS COM UM PARCEIRO A DIFICULDADE DO ORIGINAL ESTÁ BASTANTE BEM RECRIADA. DOUBLE DRAGON PARA O ST É UMA DAS MELHORES CONVERSÕES FEITAS EM JOGOS DO GÉNERO.



MENACE

ESTAMOS PERANTE MAIS UMA SENSACIONAL PRODUÇÃO DE UM SHOOT'EM' UP PARA O ATARI ST. TRATA-SE DE MENACE E É NADA MAIS, NADA MENOS DE UM PRODUTO RESULTANTE DA MAIS [illegible] DE JOGOS DESTE TIPO, [illegible] R-TYPE CONTINUA A SER A BASE [illegible] DE IDEIAS. MENACE [illegible] DE MAIS ESPECTACULAR [illegible], NO [illegible] SHOOT'EM UP. [illegible] MENACE [illegible] DE TAL [illegible] DES[illegible] POR SI, [illegible] PASSADO UMAS LARGAS HORAS ESTE É UM DOS [illegible] DE DESFAZER JOYSTICKS, MORDER A LINGUA ENQUANTO SE JOGA, FICAR COM OS CABELOS EM PÉ E LOTES DE SUORES... OS INIMIGOS ESTÃO DEVERAS BEM DEFINIDOS GRAFICAMENTE, TENDO ALIENS REALMENTE ORIGINAIS QUE ALIADOS A ATMOSFERICOS CENARIOS, FAZEM DESTE JOGO UMA MARAVILHA.



[illegible]

TOMANDO EM CONTA O NUMERO ELEVADO DE PROGRAMAS DE CORRIDAS DE AUTOMOVEIS EXISTENTES JÁ PARA OS MICROCOMPUTADORES, A EMPRESA FRANCESA LORICIELS, APRESENTA-NOS UMA VERSÃO MUITO ESPECIAL. TRATA-SE DE PORSHE 944-TURBO CUP, UM JOGO MAIS PARA ENTRETER DO QUE PARA DAR UMA VERDADEIRA LIÇÃO DE CONDUÇÃO. TENDO SONS E EFEITOS SONOROS BASTANTE BONS, TURBO CUP É UM JOGO QUE SE NOS APRESENTA FÁCIL DE ENTENDER LOGO QUE O EXPERIMENTAMOS, VISTO QUE NÃO TEM COMANDOS ESPECIAIS, CARACTERISTICOS DAS REALISTAS SIMULAÇÕES DE AUTOMOVEIS E QUE SE TORNAM BASTANTE FÁCEIS DE MANOBRARMOS. GRAFICAMENTE ESTÁ MUITO BOM, SIMPLES, MAS BEM ELABORADO E O "SPRITE" DO NOSSO VEICULO ESTÁ MUITO BEM DEFINIDO, TIRANDO PARTIDO DA RESOLUÇÃO DO ST.
ENFIM, SE É APRECIADOR DE JOGOS DO GÉNERO NÃO PERCA ESTA VERSÃO.



HOSTAGES

SE QUEREM JOGAR ALGO REALMENTE DIFERENTE, EXTREMAMENTE REALISTA E ALGO DE ORIGINAL NA CONCEPÇÃO DE VIDEO-JOGOS, ENTÃO EXPERIMENTEM HOSTAGES... UMA PRODUÇÃO REALMENTE ENVOLVENTE E BRUTALMENTE REALISTA. HOSTAGES É UM DAQUELES JOGOS QUE CONSEGUEM MEXER COM OS NERVOS DE UMA PESSOA, FAZENDO COM QUE A PERCENTAGEM DE ADRENALINA SUBA, À MEDIDA QUE O VAMOS JOGANDO. NESTA AVENTURA SOMOS O CHEFE DE UM CORPO DE BRIGADA ESPECIAL ANTI-TERRORISTAS E QUE TEMOS COMO MISSÃO SALVAR REFÉNS DAS MÃOS DE GRUPOS TERRORISTAS. DESDE O ASSALTO NAS RUAS, ATÉ AO INCRIVEL REALISMO DE UM ASSALTO À EMBAIXADA, HOSTAGES MANTEM-NOS NUMA TREMENDA TENSÃO DURANTE O DECORRER DO JOGO. JOGUEM-NO COM UMA MUSICA ATMOSFERICA A ACOMPANHAR E TERÃO A SENSAÇÃO DE FAZEREM PARTE DE UM FANTÁSTICO FILME POLICIAL.



THUNDERBLADE

EIS A CONVERSÃO DE UMA DAS MAQUINAS MAIS ESPECTACULARES DESTE ANO... ESTAMOS A REFERIR-NOS A THUNDERBLADE, UM FANTÁSTICO JOGO DE ACÇÃO NO QUAL TEMOS, SOB NOSSO CONTROLE UM POTENTE HELICOPTERO QUE TEM COMO MISSÃO DESTRUIR TUDO O QUE LHE SURGE PELA FRENTE E TENTAR NÃO SER DESTRUIDO, PELOS MISSEIS INIMIGOS. DE TODAS AS VERSÕES PARA OS MICROCOMPUTADORES, ESTA VERSÃO PARA O ATARI ST É A MAIS FIEL AO ORIGINAL DAS MAQUINAS. APESAR DE SER UM POUCO MAIS LENTO QUE NA MAQUINA, GRAFICAMENTE E NOS EFEITOS SONOROS, ESTÁ DEVERAS ALUCINANTE. QUASE TODOS OS PORMENORES DO ORIGINAL NÃO FORAM ESQUECIDOS NESTA CONVERSÃO PARA O ST, DESDE A ORIGINAL TABELA DE RECORDES, O ECRAN DE APRESENTAÇÃO E TAMBÉM, A MUSICA DE INTRODUÇÃO DO MESMO. THUNDERBLADE NO ATARI ST É UM ESPECTACULO...



UMA OUTRA ELITE!

Por JOÃO CRUZ

Cá estamos no final de mais um mês, aliás no último domingo do mês e tal como tinhamos anunciado numa edição anterior da Micromania, no último domingo de cada mês iriamos dedicar espaço reservado aos nossos leitores possuidores de outros computadores, diferentes dos Spectrum, tais como: ATARI ST; COMMODORE 64, 128, AMIGA, MSX, AMSTRAD... Dedicando atenção especial a uma outra elite dos nossos leitores que possuem outros computadores, diferentes dos mais conhecidos e utilizados — o Spectrum.

Assim, de Ermesinde escreveu o Edgar Vidal Dias, possuidor de um COMMODORE 64 e que gostaria de saber como introduzir pokes no referido computador. Bem, Edgar, isso já foi explicado numa edição anterior da Micromania (por onde tens andado), mas quem o desejar elucidar melhor a este respeito e possua também um COMMODORE 64, pode escrever-lhe para a seguinte morada: Rua Alves Redol, 53 — 4445 Ermesinde. O Edgar gostaria ainda de saber, se os pokes que habitualmente temos vindo a publicar, nesta secção, servem também para o COMMODORE 64? A resposta é não, visto que os pokes que regularmente temos vindo a publicar, destinam-se aos Spectrum, não compatíveis COMMODORE, percebes? No entanto, aguardamos que outros leitores desta rubrica que possuem o mesmo computador que tu, enviem dicas, mapas, pokes,... está bem? Quanto ao teu mapa do PLATOON estava bastante bom, mas já sabes que não podemos publicar trabalhos a cores. Tenta enviar a preto e branco, devido ao contraste, está bem? Cá ficamos a aguardar...

Esta semana, para a rubrica Microclube, temos trabalhos enviados pelo grupo «CRUZ SOFT», constituído pelo Nuno Cruz, de 13 anos, Miguel Cruz, de 13 anos e Filipe Cruz, de 15 anos, de Espinho que enviaram pokes, dicas para vários jogos e diversos computadores e um mapa de WHERE TIME STOOD STILL.

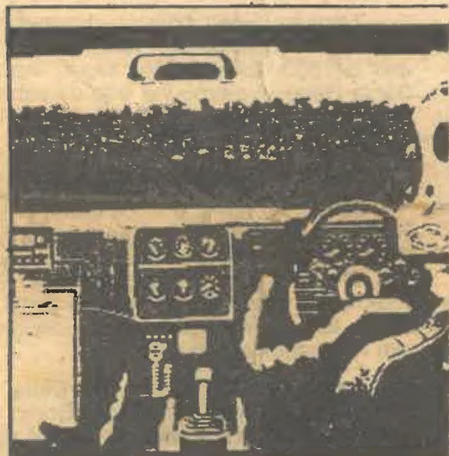
Temos ainda trabalhos (dicas) de Francisco Cruz, da Póvoa de Varzim, para o ATARI ST. Este leitor pretende ainda corresponder-se com outros jovens possuidores do mesmo computador, para troca de dicas, rotinas, programas (que diz ter bastantes e recentes)...

Quem estiver interessado pode escrever-lhe para a seguinte morada: Pr. 5 de Outubro — Edifício Neptuno-Portaria, 4490 Póvoa de Varzim.

A propósito de se falar em ATARI ST, para este ano de 1989 aguarda-se da companhia ATARI, novos produtos em matéria de computadores pessoais, entre os quais se destaca o ST portátil, uma consola de jogos ST e um novo e mais poderoso ST, com as mesmas qualidades e características às do COMMODORE AMIGA. Soa a prometedor este ano para a ATARI. Resta-nos aguardar e ver o que nos espera e reserva o micromercado deste ano. Bom, resta-nos despedir por agora e deixar uma vez mais aqui um apelo a todos os leitores que possuam computadores diferentes dos Spectrum, para que também participem nesta secção. Escrevam...

JORNAL DE NOTÍCIAS
(MICROMANIA)
4052 PORTO CODEX

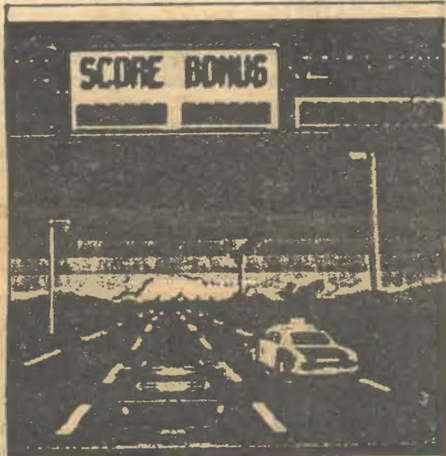
O QUE JÁ SE JOGA...



LOMBARD RAC RALLY

Amadores do rally automóvel vão decerto apreciar este LOMBARD RAC RALLY. Conduzindo um formidável e versátil Ford Sierra RS Cosworth, temos que dentro do menor tempo possível percorrer as cinco etapas de jogo. Tarefa que, diga-se de passagem, não é nada fácil. Cada etapa possui três percursos, cujo tempo é controlado ao cronómetro. Quanto à estética do jogo em si, o programa apresenta-nos a parte interior do nosso veículo, na qual podemos observar todo o painel do carro, visionar a estrada e ainda observar o percurso a percorrer, indicado nos apontamentos do co-piloto. LOMBARD RAC RALLY é um jogo bastante original e completo que aliado a óptimos gráficos, sons e animação, dazem dele um sucesso.

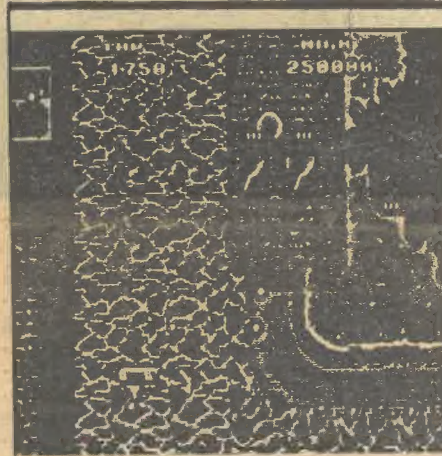
EDITOR: MANDARIN SOFTWARE.
GÉNERO: SIMULADOR.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM ATARI: 17.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: DOS MELHORES DO GÉNERO!



CRAZY CARS II

Conduzir o último modelo da Ferrari, o F-40, de certeza é a ambição de qualquer cidadão amante de automobilismo. Em CRAZY CARS II, temos a possibilidade de conduzir esse «vermelhinho bólide», por entre as auto-estradas dos Estados Unidos. Pertencemos ao FBI e o nosso objectivo é aniquilar as poderosas «gangs» que infestam as estradas e que possuem a protecção de alguns polícias corruptos. Gráficos soberbos, animação do jogo perfeita (das melhores no género), sons e efeitos sonoros de qualidade, fazem deste CRAZY CARS II o melhor jogo que mistura simulação automóvel, com lotes de acção. CRAZY CARS II faz esquecer a desilusão que foi o seu antecessor e revela o que é um bom jogo em 16 bits! Não o perca, se possui um ATARI...

EDITOR: TITUS. GÉNERO: ACÇÃO.
USA: JOYSTICK. MOUSE.
APRESENTAÇÃO: 19. SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 20. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: MAGNÍFICO!!!



FLYING SHARK

Estamos perante a conversão de um jogo bastante popular das máquinas de jogos dedicadas... trata-se de FLYING SHARK. Apesar de surgir com um certo atraso no ATARI ST, em relação às conversões que foram feitas para os computadores de 8 bits, pode-se dizer que valeu a pena a espera. Em FLYING SHARK controlámos um pequeno biplano, armado «até aos dentes» que voando por terra firme e sobre o mar, tem de enfrentar numerosos inimigos que atacam em outros biplanos, com anti-aéreas, com tanques, com navios de guerra e poderosos porta-aviões... Como era de esperar, esta versão para o ATARI está bastante melhorada e bastante semelhante à original da máquina. A adictividade deste jogo é magistral!

EDITOR: FIREBIRD. GÉNERO: ACÇÃO.
USA: JOYSTICKS.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM ATARI: 17.
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: A MÁQUINA EM CASA!

JOGOS DE TOPO

JN SPECTRUM

ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
1- ROBOCOP	1- JACK THE RIPPER	1- OPERATION WOLF
2- R-TYPE	2- CARVALHO	2- DOUBLE DRAGON
3- BATMAN II	3- MINDFIGHTER	3- R-TYPE
4- THUNDERBLADE	4- KNIGHT ORC	4- BARBARIAN II
5- PACMANIA	5- GNOME RANGER	5- EMILIO B. FÚTBOL

JUÍZES NACIONAIS



JORGE SOLINE SANTOS RESENDE
Av.doDr.CarlosPintoFerreiran°220-1° Esquerdo
4480 CAXINAS-VILA DO CONDE

MAZE MAX

Este programa é mais uma espantosa produção da Loricieles para o MSX. Neste jogo, controlamos um pequeno carro fórmula um que se movimenta num labirinto e que tem como tarefa a obtenção de um certo número de bandeiras. MAZE MAX é um jogo difícil de finalizar porque, de nível para nível, os inimigos tornam-se mais numerosos e, por outro lado, o nosso motorista tem de encher o depósito do veículo. O jogo em si torna-se um bocado monótono, devido ao som e aos gráficos que são sempre iguais. Enfim, MAZE MAX não nos traz nada de novo, devido à sua falta de originalidade. Na escala de zero a vinte, eis a minha pontuação:
APRESENTAÇÃO: 12.
GRÁFICOS: 10.
SOM: (MSX): 12.
MOVIMENTO: 8.
ORIGINALIDADE: 8.
ADICTIVIDADE: 13.
TOTAL: 11.
OPINIÃO: FRACO!



SAMUEL JOÃO FERREIRA DA SILVA
Rua de Merouço, 72
LUGAR DA PENA
4470 MAIA

THE GREAT GIANA SISTERS

Trata-se de um jogo deveras espectacular, não só por ser um jogo com bastante acção e enorme adictividade, mas também porque tem gráficos espectaculares e um som magnífico que nos acompanha antes e durante o jogo. Em THE GREAT GIANA SISTERS, a nossa personagem é a GIANA, ou a MARIA que, estando a dormir, se encontram num estranho mundo dos sonhos, sendo a sua única hipótese de escapar encontrar um diamante mágico que lhes levará de volta à realidade. THE GREAT GIANA SISTERS é um excelente programa para o COMMODORE AMIGA, havendo, no entanto, outras versões para diferentes computadores. É um jogo que aconselho e eis a minha classificação para este programa:
APRESENTAÇÃO: 19
GRÁFICOS: 19.
SOM: (AMIGA): 20.
MOVIMENTO: 20.
ORIGINALIDADE: 20
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: ESPECTACULAR!!!



TRABALHOS MAIS ACTUAIS!

Por JOÃO CRUZ

Iniciamos este diálogo debatendo um assunto já mencionado numa das edições anteriores desta secção. Trata-se do facto dos trabalhos que vocês nos enviam serem na sua grande maioria relativos a video-jogos não muito recentes, o que já levantou algumas questões naqueles leitores que, ao invés de participarem também nesta secção, preferem observar e apreciar o que cá se vai publicando. Já dissemos, mas voltamos a repetir as vezes que forem necessárias: a rubrica Microclube passa a ser mais actual a partir do momento que vocês desejarem. Ela existe devido ao fruto dos vossos trabalhos e portanto, se vocês enviarem trabalhos (mapas, pokes, dicas...) acerca dos jogos recentes, a rubrica passa a estar mais actualizada. Tudo depende de vocês... Por exemplo, um mapa do R-TYPE, umas dicas ilustradas para o ROBOCOP, uns truques para o OPERATION WOLF, uns pokes para LIVE AND LET DIE, os códigos de NAVY MOVES, SOL NEGRO, THE A-TEAM, *etc., são ideias que vocês* podem explorar para tornarem a rubrica Microclube mais actualizada, com trabalhos vossos. Imensos jogos novos continuam a sair, quase semanalmente; portanto, têm muito por onde escolher e para onde incidirem os vossos trabalhos. Um outro aspecto que me parece bastante importante salientar — e que muitos leitores ainda não se aperceberam — é o facto de que umas rotinas, uns pokes, umas «dicas», para esta secção, constituem já um contributo para a mesma. Agora, se essas «dicas», rotinas, pokes vierem inseridas num desenho, relativo ao mundo dos video-jogos (onde predomina a imaginação), esse contributo tem muito mais valor. Uma «dica» — e quem diz «dica», fala em pokes, rotinas, ilustradas — tem sempre muito mais valor e possibilidade quase garantida de ser publicada, pois alia o factor estético à utilidade da mesma, entendido? Um exemplo: enviarem uma «dica» para o jogo ROBOCOP em papel branco, é um contributo; mas se desenharem o ROBOCOP e fizerem um balão de BD, no qual está indicada a «dica», isso já é outra coisa! São pormenores como este que vocês podem explorar, pois com o elemento visual darão uma nova vida àquilo que pretendem comunicar sendo mais agradável para ser publicado na rubrica Microclube. Por isso é que os mapas têm sempre a nossa preferência, mas uma boa «dica» ilustrada tem, com certeza, o mesmo valor que um mapa inteiro de um jogo... Portanto, aguardamos as vossas colaborações ilustradas: tentem fazê-las, no mínimo, dentro do tamanho da secção Microclube, para não termos que cortar nada, ou reduzir, para não tirar a originalidade dos trabalhos. Esta semana, temos trabalhos enviados por Pedro Guimarães, do Porto, Carlos Santos, de Ovar e Pedro Martins (que enviou os pokes)... Colaborem nesta vossa secção. Marcamos encontro para a próxima semana.

JORNAL DE NOTÍCIAS
MICROMANIA
4052 PORTO CODEX

O QUE JÁ SE JOGA...



FIRE AND FORGET

Estamos perante a versão para os Spectrum de um sucesso que foi FIRE AND FORGET nos computadores de 16 bits. Como era de esperar, algo se iria perder nesta conversão, mas perdeu-se de mais... Apesar dos gráficos e cenários estarem bem definidos, o mesmo não se pode dizer quanto ao movimento e animação do jogo, bastante pobre. Além disso, se no original tinhamos uma dificuldade mínima, nesta versão para os computadores de 8 bits, a dificuldade desapareceu e após algum tempo de jogo (um bom tempo), desisti pois tinha caído numa rotina de jogo que quase levava ao cúmulo da monotonia. Quem joga esta versão e joga a dos 16 bits, fica perplexo como se perdeu tanta adictividade. FIRE AND FORGET está fraco nos Spectrum.

EDITOR: TITUS.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: 6, 7, 8, 9, 0.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 15. SOM: 14.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 14.
MOVIMENTO: 12. ADICTIVIDADE: 13.
TOTAL: 14
OPINIÃO: HÁ MELHORES NO GÉNERO!



SKATEBALL

Um dos ingredientes do futebol é a dureza imposta no terreno de jogo. Agora, juntem a esse factor um terreno de gelo, em vez do relvado; coloquem no terreno uma série de obstáculos, alguns deles mortais; substituam os onze jogadores por apenas dois, sendo um deles o guarda-redes, coloquem armaduras nesses jogadores; juntem duas equipas para se confrontarem e como resultado têm um desporto futurista, altamente competitivo, recheado com uma enorme adictividade... Assim é SKATEBALL, um excelente programa que vem melhorar em muito, a impressão deixada por um jogo já clássico, nos Spectrum que foi XENO. SKATEBALL é um jogo com gráficos simples mas bem definidos e extremamente jogável. Um verdadeiro sucesso.

EDITOR: UBISOFT.
GÉNERO: ACÇÃO/SIMULAÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM: 16.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 20
TOTAL: 18.
OPINIÃO: SUPER-ADICTIVO!!!



PARIS-DAKAR

É do conhecimento geral, em particular dos aficcionados do mundo do automobilismo, a grande prova que é o rally Paris-Dakar. Após um longo ano de empenho, os membros do grupo de programadores Zigurat (autores de EL MISTERIO DEL NILO, NUCLEARBOWLS,...), através da companhia espanhola MADE IN SPAIN, lançam no micromercado o jogo PARIS-DAKAR. Múltiplas etapas fazem parte do nosso percurso, as quais temos que percorrer com o nosso veículo. Partindo da Europa, temos que atravessar o deserto SAARA até chegarmos vitoriosamente às praias de Dakar. Os movimentos são bons, com gráficos simples, mas bem definidos. No entanto, PARIS-DAKAR é um jogo que após algum tempo cai na monotonia por falta de competitividade.

EDITOR: MADE IN SPAIN.
GÉNERO: ACÇÃO/SIMULAÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM: 15.
GRÁFICOS: 15. USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 14.
TOTAL: 15.
OPINIÃO: RAZOÁVEL!

JOGOS DE TOPO — SPECTRUM

ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
1- NAVY MOVES	1- JACK THE RIPPER	1- EMILIO B. FUTBOL
2- SOL NEGRO	2- CARVALHO	2- OPERATION WOLF
3- SKATEBALL	3- MIND FIGHTER	3- R-TYPE
4- EL PODER OSCURO	4- KNIGHT ORC	4- BIONIC COMANDOS
5- THE A-TEAM	5- GNOME RANGER	5- ROBOCOP

JN

JUÍZES NACIONAIS



CARLOS ALBERTO DAS NEVES LEAL
Rua das Doze Casas, 41
4000 PORTO

HUNDRA

Trata-se de mais um jogo da empresa espanhola DINAMIC. Neste jogo representamos uma jovem guerreira, a qual controlamos por entre inúmeros perigos de um cenário selvagem, todo especial. Em HUNDRA, o nosso objectivo é irmos percorrendo cenário por cenário, em busca de preciosos diamantes que se encontram espalhados por vários lugares. Durante o nosso percurso, percorrido pela jovem guerreira, deparamos com vários seres que nos dificultam a missão. Tudo isto confere, a este excelente programa, um panorama fascinante e emotivo, pois é composto por bons gráficos e movimentos... HUNDRA, vale a pena comprar. Na escala de zero a vinte, eis a minha pontuação para este jogo:

APRESENTAÇÃO: 17.
GRÁFICOS: 17.
EFEITOS SONOROS: 15.
MOVIMENTO: 17.
ORIGINALIDADE: 16.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UM JOGO A NÃO PERDER!



PEDRO MIGUEL GOMES
Rua Monsanto, 284-Apt. 5
4200 PORTO

SUPER STUNTMAN

Trata-se de uma produção da Code Masters a meu ver muito bem programada e com um bom ambiente. SUPER STUNTMAN-o duplo, assim se chama o jogo. A nossa tarefa é atravessarmos um deserto num carro desportivo, tendo que evitar fogueiras e bombas atiradas por outros veículos inimigos. SUPER STUNTMAN dispõe de sete níveis diferentes e, em cada um deles, o tempo para completarmos a nossa missão é um factor determinante. Completamos um nível quando atingimos a «finish line». SUPER STUNTMAN é um jogo bem elaborado, com bons gráficos e, também, com uma espectacular melodia. Este é um jogo que eu vos aconselho. Eis a minha pontuação, na escala de zero a vinte, para este programa:

APRESENTAÇÃO: 17.
GRÁFICOS: 18.
EFEITOS SONOROS: 19.
MOVIMENTO: 18.
ORIGINALIDADE: 16.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: MUITO BOM!



A NOSSA ESCOLHA

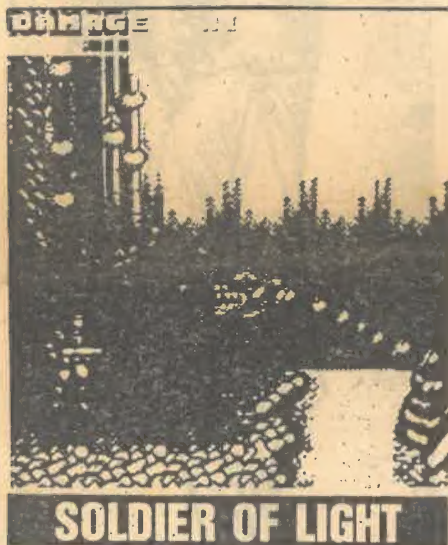
Por JOÃO CRUZ

Aqui estamos de novo, no nosso contacto semanal e desta vez dedicado a outros assuntos que interessam, por exemplo, a utilizadores de outros computadores, diferentes dos «Spectrum». Aproveitamos, desde já, para responder a alguns leitores que nos perguntaram por que não criticamos jogos para o MSX, visto existirem bastantes utilizadores deste computador, em Portugal. A nossa escolha foi criticarmos jogos para os computadores de 8 bits e, no mínimo, uma semana dedicada aos computadores de 16 bits. Quanto aos primeiros computadores, os de 8 bits, os «Spectrum», têm uma enorme vantagem sobre todos os outros computadores, utilizados cá em Portugal (a nível doméstico, claro!). Nas grandes cidades (e não só) é raro o lar que não possua um «Spectrum» que, por ser mais barato e ter uma gigantesca biblioteca d e jogos e programas, teve um enorme impacto a nível nacional. Portanto, eis uma das razões, talvez a mais forte, porque escolhemos criticar os jogos para os «Spectrum», em vez dos MSX. A segunda razão é que não dispomos desse computador, nem quaisquer programas para ele e seria bastante penoso começar agora a recolher jogos para o MSX. No entanto, podem participar nesta rubrica com tudo o que desejarem enviar acerca dos MSX, se, de facto, forem bastantes os leitores a utilizar o referido computador, podem muito bem participar na rubrica «Juízes Nacionais», criticando jogos para o MSX e, assim, poderão dar uma mostra daquilo que se vai produzindo nesses computadores. Quanto aos 16 bits, como já sabem, a nossa escolha recaiu sobre os «ATARI ST», onde não param de chover novidades, algumas delas graficamente espectaculares, surgindo jogos que já são clássicos nos «Spectrum», como é o caso da recente versão do jogo CHUCKIE EGG para o «ATARI ST». A propósito deste computador, da Senhora da Hora, Matosinhos, escreveram-nos os membros de um grupo de amigos, denominados Clube Português de Utilizadores de ST (CPU-ST) que, não estando especialmente vocacionados para os jogos, têm particular interesse pela programação, gráficos e outras áreas de interesse... E sendo todos eles universitários, desejavam participar na Micromania com assuntos relativos à programação, abdicando dos jogos. Por nós, tudo bem, participem com os vossos trabalhos, pois rotinas e programas (sendo da vossa autoria), são bem aceites neste espaço. Quem desejar contactar com eles, pode escrever para a seguinte morada: APARTADO 81, SENHORA DA HORA, 4450 MATOSINHOS.

Mudando de assunto, o espaço na rubrica Microclube desta semana está especialmente dedicado a aventureiros e por isso queríamos deixar aqui uma proposta a todos os amantes das aventuras: caso utilizem os utilitários THE QUILL, GRAPHIC ADVENTURE CREATOR, PAW, queiram falar acerca da vossa experiência nesse domínio, dando «dicas» ou perguntando algo. Estamos ao vosso inteiro dispor.

Escrevam para: JORNAL DE NOTÍCIAS — MICROMANIA 4052 PORTO CODEX.

O QUE JÁ SE JOGA...



SOLDIER OF LIGHT

Conversões de máquinas de jogos foram o alvo favorito das empresas de «software» no ano passado. No entanto, essa tendência tende a manter-se, também ao longo de 1989. SOLDIER OF LIGHT é mais uma conversão de um desses jogos e no qual controlamos um mercenário espacial que tem por objectivo libertar três planetas, de uma galáxia distante, dos invasores que oprimem os pacatos habitantes de cada um deles... O nosso herói, Xain, possui uma potente arma «laser», à qual se poderão adicionar novos poderes, para facilitar a tarefa do nosso herói. SOLDIER OF LIGHT graficamente está excelente, com movimentos fluidos e a possibilidade de escolhermos entre a melodia durante o jogo ou os efeitos sonoros dos combates.

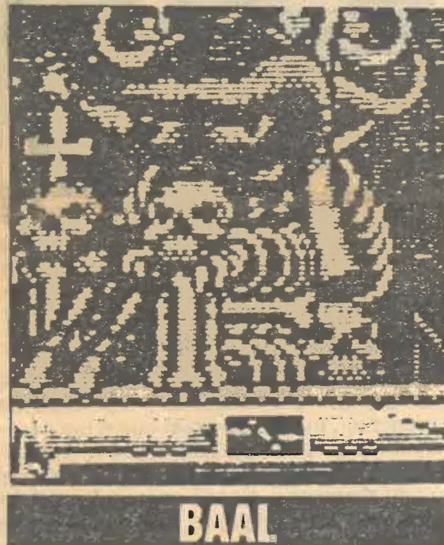
EDITOR: ACE. GÉNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UMA BOA CONVERSÃO



OPERATION WOLF

Estamos perante a versão para o ATARI ST da máquina de vídeo-jogos, mais adictiva de 1988... Trata-se de OPERATION WOLF. Revista que estava a conversão para os computadores de 8 bits, faltava saber o que nos reservava a versão para os 16 bits. O resultado foi simplesmente espectacular. OPERATION WOLF no ST perdeu muito pouco (ou quase nada) do original ao ser convertido e quase nem nos apercebemos da substituição da arma (da máquina), pelo controlo através do «mouse». Graficamente está soberbo e fiel ao original, aliado a efeitos sonoros trepidantes dos combates e a sons digitalizados nas mensagens transmitidas, quando da indicação do nosso «status». OPERATION WOLF no ST está soberbo!

EDITOR: OCEAN. GÉNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE.
APRESENTAÇÃO: 20. SOM ATARI: 19.
GRÁFICOS: 20. USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: A MÁQUINA EM CASA!



BAAL

A companhia britânica Psygnosis nos computadores de 16 bits habituou-nos a bons jogos de «icon-drive» controlo (ex: BARBARIAN, TERRORPODS, OBLITERADOR,...), todos eles com a particularidade de possuírem espectaculares gráficos, mas em que, quanto à acção em si, lhes faltava qualquer coisa. Então, eis que surge BAAL, uma verdadeira maravilha em artes gráficas nos computadores de 16 bits, aliada a uma acção trepidante e bastante atmosférica, resultante dos fabulosos cenários e dos seres que perambulam pelo jogo. Em BAAL, somos um bem equipado arqueólogo, cujo objectivo é destruir o terrível Baal que pretende destruir a Humanidade. Este é, sem dúvida, um dos tais programas para os quais os computadores de 16 bits foram construídos!

EDITOR: PSYCLAPSE. GÉNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20. SOM ATARI: 19.
GRÁFICOS: 20. USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: UM «MONSTRO» DE JOGO!

JOGOS DE TOPO

ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
1- NAVY MOVES	1- JACK THE RIPPER	1- EMILIO B. FÚTBOL
2- SOL NEGRO	2- CARVALHO	2- OPERATION WOLF
3- SKATEBALL	3- MIND FIGHTER	3- CYBERNOID II
4- EL PODER OSCURO	4- KNIGHT ORC	4- BIONIC COMMANDO
5- BARBARIAN II	5- MEGACORP	5- R-TYPE

JN SPECTRUM

JUÍZES NACIONAIS



FERNANDO ABEL SOARES
APARTADO 5105
4018 PORTO CODEX

TRIPLE COMANDO

Trata-se da versão para os MSX 64K, de um jogo lançado pela empresa espanhola DRO Soft, o seu nome: TRIPLE COMANDO. Um governo sul-americano, depois de uma acção de espionagem, conseguiu ficar com o Technology Positronic, um canhão fotónico de grande envergadura cuja potência é superior a qualquer arma conhecida. O Positronic cobiçado por muitos países coloca em perigo a paz tensa que se vive na zona. A única solução é destruí-lo a qualquer custo e, para isso, foi contratado um veterano do Vietname, Charlie Montini, e seus companheiros Humphrey Stallone e Billy Von Pettet, para juntos resolverem a situação. Em TRIPLE COMANDO podemos ser qualquer um deles e devemos entrar na selva em busca do temível canhão.

APRESENTAÇÃO: 15
GRÁFICOS: 15.
SOM MSX: 12.
ORIGINALIDADE: 16.
ADICTIVIDADE: 17
MOVIMENTOS: 15
TOTAL: 15.
OPINIÃO: RAZOAVEL!



RUI MANUEL ALVES ROCHA
Rua Monte Terra, 71
GUIFÕES 4450 MATOSINHOS

RAMBO

Trata-se de mais um jogo cheio de acção e movimento, embora tenha saído há já algum tempo. Em RAMBO, nós assumimos o papel do famoso herói e temos que libertar os prisioneiros cativos pelos Vietcongs. Para tão arriscada missão temos que penetrar nas bases inimigas, o que, diga-se de passagem, é extremamente difícil, porque os inimigos disparam que se fartam e as balas são muito difíceis de identificar... Enfim, apesar desta dificuldade toda, RAMBO consegue ser um jogo bastante aprazível de se jogar e é mesmo espectacular. Se gosta de jogos, género COMMANDO, este deve agradar-lhe. Eis a minha pontuação, na escala de zero a vinte, para este jogo.

APRESENTAÇÃO: 19.
GRÁFICOS: 18.
EFEITOS SONOROS: 17.
ORIGINALIDADE: 20.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 19.
OPINÍAO: UM JOGO ESPECTACULAR!



UM MERCADO DE PROMESSAS

Por JOÃO CRUZ

Esta semana fazemos uma pausa nos assuntos que temos vindo a abordar, respeitantes a esta rubrica e à colaboração dos leitores, para proporcionarmos um boletim informativo, do que se está a passar neste início de 1989 no micromercado, em particular com os videojogos.

Começamos por referir que as conversões dos jogos das máquinas dedicadas, continuam a ser o alvo predilecto das empresas de «software», especialmente das britânicas. As companhias espanholas estão mais voltadas e empenhadas em causar uma grande impacto no mercado, apostando seriamente na apresentação e mesmo na qualidade, dos seus produtos.

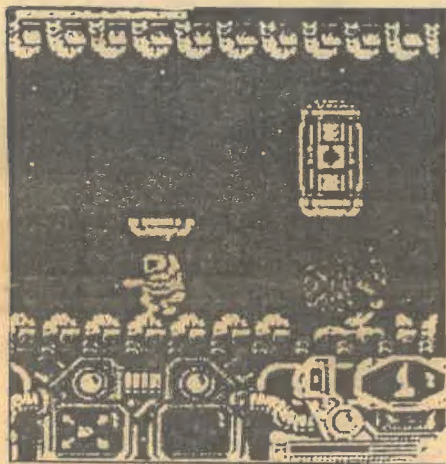
NAVY MOVES, EL PODER OSCURO, THE A-TEAM, PUNKSTAR, TRIPLE COMANDO, PARIS DAKAR, SOL NEGRO, ASPAR GRAND PRIX, ROCK'N'ROLLER, WHEELS AND FARGO, SABRINA, MUTAN ZONE, POST MORTEM, HABILIT, MEGACHESS, ORMUZ, CHICAGO 30, entre outros, foram as produções lançadas no início do ano pelas empresas de «software» do país vizinho, sendo alguns desses produtos de excelente qualidade, mediante as possibilidades, evidentemente. Convém não esquecer que estamos a falar dos novos produtos para os Spectrum (computadores de 8 bits). Por seu turno, das empresas britânicas, títulos tais como TIME SCANNER, BUTCHER HILL, VIGILANTE, RAINBOW ISLAND (ou BUBBLE BOBBLE 2, se preferirem), DRAGON NINJA, GEMINI WINGS, OBLITERATOR, XENON, BLASTEROIDS, WEC LE MANS, THE MUNSTERS, BARBARIAN II, REX, NETHERWORLD, RENEGADE 3, SKATEBALL, RED HEAT, THE REAL GHOSTBUSTERS, PACLAND, VINDICATORS, INCREDIBLE SHRINKING SPHERE, HUMAN KILING MACHINE, entre muitos outros, fazem ou irão fazer, parte da vasta gama de videojogos deste 1989. Facilmente podemos constatar que este ano promete fartura no micromercado, tanto em qualidade, como em quantidade.

Tudo isto anuncia, desde já, uma vida bastante prolongada aos computadores de 8 bits, cuja existência deve-se, muito particularmente, à enorme «biblioteca» de videojogos que a cada semana vai incrementando e, num futuro próximo, tende a não diminuir, para sossego daqueles que pensavam que os computadores de 8 bits tinham «os dias contados»...

No entanto, os computadores de 16 bits têm tido um forte impulso (devido às suas fantásticas capacidades), fazendo com que sejam denominados os computadores da nova era neste domínio (a nível doméstico, claro). Para mais notícias sobre estes computadores, fiquem atentos ao espaço dedicado periodicamente aos 16 bits, nestas páginas da secção Micromania. Resumindo, as «pequenas caixas-mágicas» continuarão a maravilhar-nos por muito mais tempo e ainda bem que assim é para contentamento dos aficcionados ao mundo cativante dos videojogos...

Depois disto, convém mencionar que os trabalhos desta semana da rubrica Microclube, foram enviados por JORGE COSTA, do PORTO e PAULO MARTA, de ERMESINDE. Escrevam para: JORNAL DE NOTÍCIAS – MICROMANIA – 4052 PORTO CODEX.

O QUE JÁ SE JOGA...



DARK FUSION

Estamos na presença de um programa da linha do mais puro «arcade», implantado por programas tais como R-TYPE, ZYNAPS, XECUTOR. Trata-se de DARK FUSION. Quem jogar este «shoot em'up» vai notar bastantes semelhanças com o fabuloso R-TYPE mas, apesar disso, DARK FUSION tem incorporados diferentes estilos de jogos deste género, fazendo com que fuja à repetitividade que ameaça muitos jogos do mesmo tipo. Apesar de ter um grau de dificuldade elevado, DARK FUSION possui cenários, gráficos, efeitos sonoros e uma animação bem elaborados, fazendo com que se torne um jogo deveras aditivo e cheio de acção. De salientar a excelente melodia (128K) de abertura no jogo. Enfim, em DARK FUSION vão ter que «apertar o gatilho»!

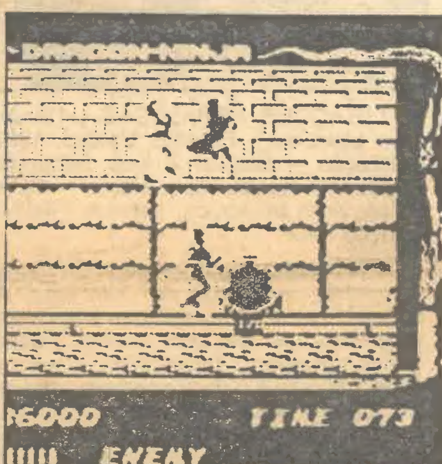
EDITOR: GREMLIN.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM: 128K:16.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: BASTANTE BOM!



WEC LE MANS

A corrida das 24 horas de Le Mans é uma das provas mais duras no mundo das competições automobilísticas e bastante conhecida por todos os amantes do automobilismo. A companhia Imagine, convertendo o original das máquinas, dá-nos a possibilidade de sentirmos toda a emoção proveniente de uma corrida de Le Mans, sem sermos obrigados a jogar 24 horas! WEC LE MANS está dividido em quatro fases cada uma delas com três «checkpoints» que temos que alcançar dentro de um certo limite de tempo. Os comandos para controlarmos o bólide em movimento são simples e a animação do jogo, em si, está bem realizada. WEC LE MANS está muito melhor programado que OUTRUN, mas peca na variedade de jogo e situações!

EDITOR: IMAGINE.
GÉNERO: SIMULAÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. EFEITOS SONOROS: 17.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 16.
TOTAL: 17. OPINIÃO: EXPERIMENTE!



DRAGON NINJA

O cenário deste programa acenta no rapto do presidente dos Estados Unidos por um gang de ninjas e das mãos dos quais temos de tentar libertá-lo a todo a custo, com a ajuda da perícia das artes marciais que o nosso herói bem domina. DRAGON NINJA era mais uma das conversões aguardada com bastante expectativa, pois a original estava graficamente muito bem elaborada, embora tenha surgido uma grande proliferação de jogos deste género no mercado (e bem melhores!). Apesar de graficamente aceitável, este DRAGON NINJA, tal como na máquina, não nos trez nada de novo no género e tem situações que, ao jogá-lo, nos dá a sensação de as termos jogado em outros programas do género. DRAGON NINJA, uma novidade para os coleccionadores!

EDITOR: IMAGINE.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS!
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 16.SOM 128K: 17.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: 16. ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 16.
OPINIÃO: HÁ MELHORES!

JOGOS DE TOPO

ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
1-WEC LE MANS	1-CORRUPTION	1- ROBOCOP
2-DRAGON NINJA	2-FISH	2- OPERATION WOLF
3-SKATEBALL	3- JACK THE RIPPER	3- R-TYPE
4-DARK FUSION	4- KNIGHT ORC	4- CYBERNOID II
5-TECHNOCOP	5- MINDFIGHTER	5- E. BUTRAGUEÑO F.

JN SPECTRUM

JUÍZES NACIONAIS



RUI MIGUEL FORTUNATO MOREIRA
R.DR.ANTÓNIOMEIRELES,42-4.ºDTO.
4200 PORTO

1943

Seguindo a linha de «FLYING SHARK, 1943» não nos traz nada de novo: «écran» monocromático (desta vez azul e preto), Segunda Guerra Mundial em que se abate tudo o que aparecer à nossa frente. A história desenrola-se no Oceano Pacífico e o nosso bimotor americano tem que abater barcos e aviões japoneses. Ao contrário de outros jogos do mesmo tipo, nós perdemos uma vida atrás da energia (recarregável) que está no lado direito do «écran». Uma das particularidades deste «1943» é a sua extrema facilidade, já que nas primeiras jogadas consegue-se avançar bastante. «1943» tem, no entanto, bons gráficos, o que vai contrabalançar a sua falta de originalidade, pois é apenas mais um a juntar-se a «FLYING SHARK e 1942». Eis a minha classificação:

APRESENTAÇÃO: 16.
GRÁFICOS: 16.
EFEITOS SONOROS: 15.
MOVIMENTO: 14.
ORIGINALIDADE: 12.
ADICTIVIDADE: 13.
TOTAL: 14.
OPINIÃO: INTERESSANTE!



LUCIANO XAVIER
RUA DA ALEGRIA, 1991
4200 PORTO

SKATEBALL

Estamos perante mais um espectacular jogo de futebol. Este SKATEBALL é um jogo futurista de futebol com patins! Podemos escolher os nossos jogadores que são três. Durante o jogo, controlamos os dois elementos da nossa equipa, o guarda-redes e o atacante. A agressividade é possível pois as faltas não são assinaladas e por isso, podemos «dar» à vontade. O objectivo é aniquilar todos os nossos adversários (e ir vencendo os jogos!) que tanto podem pertencer ao computador, como a um amigo nosso. Em suma, SKATEBALL é um jogo bastante bem elaborado e apresentado, tornando-o deveras aditivo, com o qual passamos largas horas sem darmos por isso. SKATEBALL é um excelente programa que aconselho vivamente!

APRESENTAÇÃO: 10.
GRÁFICOS: 17.
EFEITOS SONOROS: 16.
MOVIMENTO: 17.
ORIGINALIDADE: 16.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: VÁ COMPRAR ANTES QUE ESGOTE!

RECORDAR É VIVER

Por JOÃO CRUZ

Se os nossos fiéis leitores (aqueles que nos acompanham desde a nossa primeira edição) bem se lembram, amanhã, dia 17 de Abril, faz exactamente um ano que esta secção surgiu para complementar (pelo menos, aqui, no Norte de Portugal) a lacuna que existia em relação a esta matéria. Depressa fomos chamando a atenção dos nossos leitores com variados assuntos (muitos deles originais em publicações nacionais do género), o que levou a cativarmos bastantes jovens que, por não terem tido, até então, oportunidade de demonstrarem as suas qualidades e «dialogarem» sobre esta matéria, aderiram bastante bem a esta nossa iniciativa.

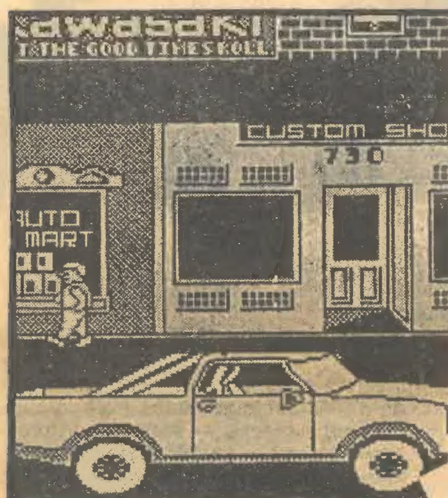
Em parte isto não será para admirar, visto que o tema aqui tratado é o assunto preferido de umas largas dezenas de jovens portugueses. Como recordar é viver, falemos um pouco sobre o que até aqui já fizemos e, depois, daquilo que pretendemos continuar a fazer...

Na nossa primeira edição que tinha como título de abertura **«Porta aberta à participação»**, fazíamos um convite tentador aos jovens que até ali não tinham onde mostrar os seus dotes neste domínio (pelo menos, não tinham muitas publicações nacionais onde o podiam fazer, convite esse que era um apelo aos jovens que possuíssem um «Spectrum» e que gostassem de ver publicadas as suas colaborações. Assim, fomos contribuindo para o relacionamento de vários leitores vocacionados para o mesmo tema e que, ao participarem, estavam a ajudar-se mutuamente, dando ao mesmo tempo o seu contributo a um novo espaço que vinha de encontro aos seus interesses e expectativas. Domingo após domingo e como o crescente número de leitores que se verificou de adição para edição, foi aberta a participação a jovens possuidores de outros computadores domésticos (diferentes dos «Spectrum», os ainda mais utilizados de MSX,COMMODORE, AMSTRAD,ATARI..., podem ainda hoje e no futuro, participar com trabalhos relacionados com vídeo-jogos e temas para esses computadores, sendo o espaço que lhes dedicamos particularmente alargado (devido a não termos ainda um número de colaboradores significativo, nesta área) na última edição de cada mês que, como se sabe, é particularmente dedicada aos computadores de 16 bits, em especial aos ATARI ST...

Terminando esta nossa breve evocação do aniversário que esta rubrica comemora amanhã, resta-nos agradecer a todos os leitores que no ajudaram a dar vida a este projecto e vão continuar a «alimentá-lo». Esperamos, assim, que cada vez mais, de edição para edição, ele vá de encontro às perspectivas de todos os jovens (dentro do possível) e que os assuntos aqui abordados sejam sempre do vosso interesse... Da nossa parte, o nosso muito obrigado e pensamos que o sentimento é mútuo! Escrevam e enviem os vossos trabalhos para:

JORNAL DE NOTÍCIAS
(«MICROMANIA»)
4052 PORTO CODEX

O QUE JÁ SE JOGA...



4X4 OFF ROAD RACING

Estamos na presença de um jogo que poderia ter sido «algo aprazível» para se jogar mas, na realidade, assim não é. Em 4x4 OFF ROAD RACING começamos por escolher um dos quatro percursos disponíveis no menu e um dos quatro «jeeps» (daí o termo 4x4). Antes de partirmos para a prova, temos que fazer a manutenção do nosso veículo (gasolina, pneus,...). O bom uso do nosso dinheiro, deve ajudar-nos a manter as três vidas de jogo. Uma vez o veículo em condições é tempo de iniciarmos a prova. Muito à maneira do famoso BUGGY BOY, temos que tentar manter o nosso «jeep» em prova, evitando os obstáculos e ainda tentar ultrapassar o maior número de adversários possível.

EDITOR: EPYX.
GÉNERO: SIMULAÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 12. SOM: 8.
GRÁFICOS: 12. USO DA COR: 11.
MOVIMENTO: 13. ADICTIVIDADE: 14.
TOTAL: 12.
OPINIÃO: VEJA ANTES DE O ADQUIRIR!



SPITING IMAGE

Uma das mais famosas séries humorísticas britânicas foi aproveitada (pelo menos os personagens) para dar «vida» a mais um jogo de computador. Estamos a falar de SPITING IMAGE, um jogo de combate de corpo-a-corpo que, apesar de não seguir à risca os padrões da série britânica, utiliza alguns dos seus personagens mais característicos. A história do jogo basea-se numa Terceira Guerra Mundial, pela qual lutam os diversos líderes de algumas nações (e não só!) visando tomar o Poder. SPITING IMAGE, fazendo uso de óptimos gráficos, em especial das brilhantes caricaturas de famosas individualidades internacionais, torna-se um jogo deveras aprazível de se jogar. SPITING IMAGE jogado com um amigo, torna-se ainda mais cativante. Experimente!

EDITOR: DOMARK.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM 128 K: 15.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 16. ADICTIVIDADE: 16.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: DIVERTIDO!



PUNK STAR

Trata-se de mais uma produção espanhola, na qual controlamos um ser que parece ter saído duma mistura de laranja com tomate, com uniforme negro de PUNK. Reza a história que o rei Gapas deserdou o seu filho Punk, condenando-o às masmorras do castelo (por razão bastante forte, supomos!). Como seria de esperar, o nosso herói irá tentar escapar daquele obscuro e sinistro lugar. Tal não será fácil, pois um terrível mágico, um bruxo esfomeado, de nome Gachi, ao invés de tomar conta das operações, projecta pequenas bolas de «Ketchup» e mostarda para tentar impedir o nosso herói de atinjir o seu objectivo. Soa bastante «comestível» este PUNKSTAR! No entanto, apesar dos gráficos simpáticos, o jogo em si é bastante pobre na programação.

EDITOR: IBER SOFT.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 14.SOM: 12.
GRÁFICOS: 14. USO DA COR: 13.
MOVIMENTO: 8. ADICTIVIDADE: 10.
TOTAL: 11.
OPINIÃO: NÃO CATIVA!

JOGOS DE TOPO

ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
1-WEC LE MANS	1-SILICON DREAMS	1-OPERATION WOLF
2-DRAGON NINJA	2-JACK THE RIPPER	2-ROBOCOP
3-BARBARIAN II	3-CARVALHO	3-CYBERNOID 2
4-VICTORY ROAD	4-MINDFIGHTER	4-R-TYPE
5-NAVY MOVES	5-KNIGHT ORC	5-EMÍLIO B.FÚTBOL

JN SPECTRUM

JUÍZES NACIONAIS



LUCIANO XAVIER
RUA DA ALEGRIA, 1991
4200 PORTO

DOUBLE DRAGON

Este jogo leva-nos a uma espectacular e divertida aventura de combate! É mais um jogo do tipo RENEGADE, TARGET RENEGADE... Neste jogo podemos fazer uso de novos golpes, novas armas e algo mais. DOUBLE DRAGON é um jogo pelo qual se sente uma imediata atracção e não se cansa de jogar. Tem a particularidade de poder ser jogado por um ou dois jogadores, o que o torna mais fácil. Aliás, fácil é o termo que define o único defeito do jogo. DOUBLE DRAGON é constituído por sete fases, sendo o objectivo libertar a nossa namorada que foi raptada por um grupo de «gangsters». História não muito original mas que nos vai permitir passar bons momentos, pois é um jogo deveras cativante e cheio de peripécias. Em suma, DOUBLE DRAGON é «altamente»!

APRESENTAÇÃO: 15.
GRÁFICOS: 17.
EFEITOS SONOROS: 16.
MOVIMENTO: 17.
ORIGINALIDADE: 15.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: MELHOR JOGO DESTE TIPO!

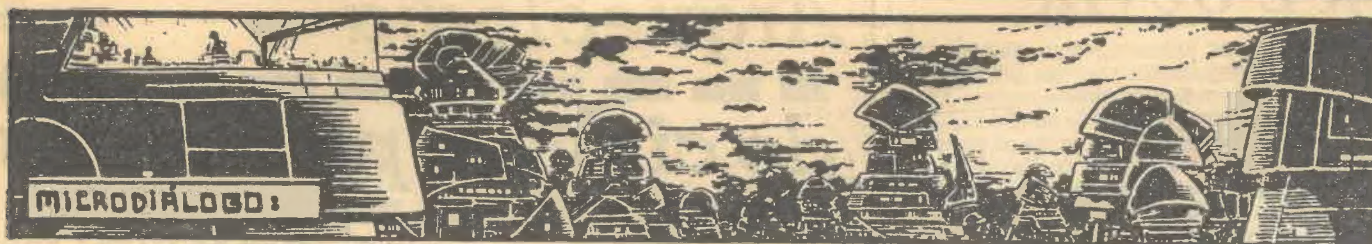


RUI MIGUEL FORT. MOREIRA
RUA D. ANTÓNIO MEIRELES, 42
4.º-D.TO – 4200 PORTO

BUGGY BOY

Trata-se de mais um jogo da empresa «Elite», que já nos proporcionou bons jogos, tais como COMMANDO e BOMBJACK I & II, que há uns anos fizeram furor. BUGGY BOY pode parecer mais um jogo de automóveis, em que corremos contra tudo e todos, mas não é assim. Nós conduzimos um «buggy», obviamente, tendo a possibilidade de escolher entre quatro pistas, para correr em cenários diferentes. O grande atractivo deste jogo é a sua originalidade e inovação neste tipo de jogos: o carro pode saltar, andar em duas rodas, cair na lama, passar por túneis... É de salientar também os gráficos excepcionais deste jogo. Feitas as contas, BUGGY BOY é um jogo diferente que eu aconselho vivamente. Experimente! Eis a minha pontuação:

APRESENTAÇÃO: 16.
GRÁFICOS: 18.
EFEITOS SONOROS: 15.
MOVIMENTO: 17.
ORIGINALIDADE: 18.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: MUITO BOM!



NOVAS E VELHAS IDEIAS

Por JOÃO CRUZ

Cá estamos em mais uma edição da Micromania e de volta aos assuntos que habitualmente focamos nestas páginas. Continuamos a recolher colaborações dos nossos leitores, depois do apelo que fizemos e das ideias que sugerimos no sentido de um mais vasto leque de assuntos e maior possibilidade de opções quanto à forma da vossa participação.

Enquanto vamos tentando manter o nosso arquivo (das cartas) em ordem, vamos dando lugar a algumas contribuições que estão «penduradas» há já algum tempo. É o caso dos nossos leitores do «Clube Jovit» que, entre várias dicas e algumas soluções, enviaram a resolução para o jogo SKOLL DAZE, que, apesar de tudo, ainda continua a dar que fazer a muitos jovens. Dizem estes nossos amigos: «A primeira coisa a saber é que o cofre da sala dos professores contém os relatórios da escola. Assim, e no papel do estudante Eric, temos por missão alterar as nossas notas que não são muito boas! A combinação do cofre consiste em quatro letras que nos são dadas pelos professores, inclusive o director, cuja letra é sempre a primeira. Mas é claro que temos que "suar" até obter essas letras. De início devemos apanhar todos os escudos que estão nas paredes da escola, o que nem sempre é fácil. Nesse caso, para alguns, teremos de atingir um professor (com uma fisgada) debaixo dos escudos e depois disparar novamente quando ele está no chão. Para outros, devemos atirar ao chão um colega, saltar para cima dele e depois para o escudo a fim de o apanhar. Quando todos os escudos forem apanhados, estando a piscar, devemos atingir todos os professores e eles revelarão a sua letra de combinação. Todos, excepto o professor de História que, pela sua idade avançada, não se recorda da sua. Esta foi implantada no seu cérebro por hipnose. Para ele a revelar, primeiro teremos de saber a sua data de nascimento (que é diferente em todos os jogos) e em seguida devemos entrar numa sala antes do professor; se o quadro estiver limpo, escrevemos essa data e, quando ele a vir, revelará a sua letra de código. Agora que temos as letras todas, temos que descobrir a ordem correcta (só sabemos que a do director é a primeira). Então, vamos a um quadro limpo e escrevemos uma combinação. Em seguida, vamos à sala de professores e saltamos para o cofre. Se nada acontecer temos de tentar outra combinação. Uma vez o cofre aberto, e como se ainda não chegasse a confusão, teremos de apanhar novamente todos os escudos. Assim, o nosso herói está preparado para o próximo ano escolar, no qual também haverá relatórios». E pronto!

Estes leitores pedem também ajudas para «Contact Sam Cruise». Quem os quiser contactar, pode fazê-lo pelos telefones 94526, 94327 ou 94215 da rede da Figueira da Foz.

Na rubrica «Microclube» desta semana temos trabalhos enviados por JORGE COSTA, RUI SANTOS e PAULO MARTA (desenho de W. TIME STOOD STILL).

Escrevam para: «JORNAL DE NOTÍCIAS» – MICROMANIA – 4052 PORTO CODEX.

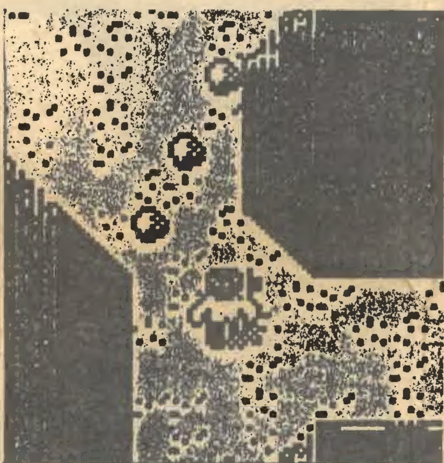
O QUE JÁ SE JOGA...



STREET GANG

Neste jogo tomamos o lugar de Micky Spatsburg, um ex-polícia que tem que atravessar as perigosas ruas de Nova Iorque, numa desesperada tentativa para chegar ao extremo Este da cidade, e procurando salvar a vida de uma criança que precisa desesperadamente de cuidados médicos (história deveras apaixonante!). Como jogo, STREET GANG é mais um «scrool» lateral, onde temos que alcançar sempre o lado direito do ecrã, derrotando as filas «compactas» de inimigos que vêm ao nosso encontro. Os gráficos do jogo em si são bastante atractivos, o que aliás não é de admirar, pois foram concebidos por Colin Swinbourne (que fez os de JOE BLADE, DEVIANTS...) No entanto, eles não se adequam bem com a fraca jogabilidade de STREET GANG.

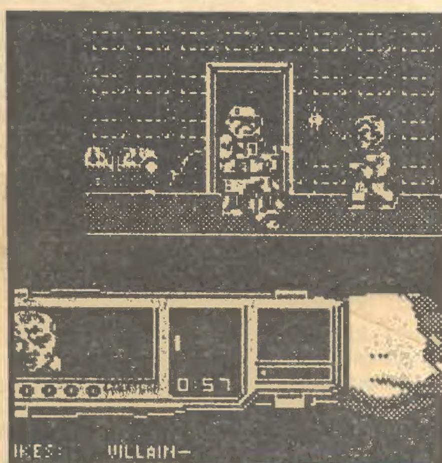
EDITOR: PLAYERS.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM: 16.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 13. ADICTIVIDADE: 14.
TOTAL: 15.
OPINIÃO: PODIA ESTAR MELHOR!



VICTORY ROAD

Estamos na presença de mais uma conversão de um jogo das máquinas e, ao mesmo tempo, do sucessor do famoso IKARI WARRIORS. O formato do jogo, gráficos, cenários, movimentos, cores, é bastante semelhante ao do seu antecessor mas, desta vez, a história é de ficção científica, em vez de guerra. O estilo baseia-se na mesma, nos jogos de shoot'em'up tipo COMMANDO e tem também a opção de poder ser jogado por dois jogadores ao mesmo tempo (tal como o original). Em VICTORY ROAD enfrentamos todo o tipo de seres, pequenos soldados zombies, mortíferas borboletas alienígenas, entre muitos outros inimigos... No final de cada nível entramos num espaço que nos transportará até a uma arena, na qual temos que enfrentar uma gigante face voadora.

EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM 128 K: 17.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: BASTANTE AGRADÁVEL!



TECHNO COP

Eis um jogo aguardado com bastante expectativa e no qual recaíram vários créditos de popularidade, devido ao seu pomposo nome, TECHNO COP. Metade deste jogo é bastante semelhante ao famoso ROADBLASTERS, envolvendo condução de automóveis e combates nas ruas. Na realidade, TECHNO COP é um bom programa, com boa animação, gráficos, cenários, adictividade e emoção, derivada de uma acção trepidante. O objectivo do jogo consiste em combater uma secreta organização de foras-da-lei (marginais) e, para tal, o nosso herói conta com um bólide equipado com um lança-misseis e uma Magnum. Sempre que completamos uma missão com sucesso, ganhamos uma promoção e equipamento extra para o nosso veículo. TECHNO COP é uma mistura de ROADBLASTERS com ROBOCOP.

EDITOR: GREMLIN.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 18.SOM: 18.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: PARA SER JOGADO!

JOGOS DE TOPO

ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
1- WEC LE MANS	1- SILICON DREAMS	1- OPERATION WOLF
2- VICTORY ROAD	2- JACK THE RIPPER	2- ROBOCOP
3- LED STORM	3- CARVALHO	3- CYBERNOID 2
4- BARBARIAN II	4- MINDFIGHTER	4- R-TYPE
5- DRAGON NINJA	5- KNIGHT ORC	5- EMÍLIO B. FÚTBOL

JN SPECTRUM

JUÍZES NACIONAIS



PAULO JORGE CABRAL PEREIRA
RUA FIGUEIRA DA FOZ, 9-2.º DTO.
3000 COIMBRA

THE FLINTSTONES

Freddy Flintstone é o nosso personagem; tem por objectivo pintar as paredes da sua casa, ao mesmo tempo que cuida de Peables (sua filha), a qual, de vez em quando, escapa-se do berço e vai fazer desenhos na parede que Freddy pinta. Para pintar as partes mais altas da parede, Freddy terá que subir a um escadote que se encontra na sala. Sempre que o nosso personagem põe Peables no berço, perde o pincel (mais propriamente o rabo de um esquilo). Em FLINTSTONES, depois de passarmos a primeira fase, Freddy vai jogar «bowling» com Barney (seu vizinho). Na última fase, Freddy terá que circular pela cidade enquanto Wilma (sua mulher) fica a andar de um lado para o outro em casa. THE FLINTSTONES vale mesmo a pena jogar!

APRESENTAÇÃO: 18.
GRÁFICOS: 19.
EFEITOS SONOROS: 15.
ORIGINALIDADE: 20.
ADICTIVIDADE: 17.
MOVIMENTO: 18.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: A COMPRAR ANTES QUE ESGOTE!



PEDRO M. LOURENÇO MATOS
RUA DAS DOZE CASAS, 56. APT. 31
4000 PORTO

THUNDERCATS

Espectacular é a melhor maneira de classificar este espantoso jogo da «Elite» (companhia de «software»). Tendo como cenário um reino primitivo em que predomina a irrealidade, controlamos um guerreiro que tem de «destruir» tudo quanto lhe aparece pela frente. Dispondo no início do jogo de uma espada, o nosso valente herói tem de passar por inúmeros obstáculos. À medida que vamos passando de nível para nível, aparecem-nos diferentes objectos que, destruídos, podem dar vidas extra e até armas. Em THUNDERCATS, o tempo é um factor determinante, pois se ele se esgota somos destruídos por uma terrível caveira! Com gráficos maravilhosos e um alto grau de adictividade, THUNDERCATS sacia qualquer usuário do Spectrum!

APRESENTAÇÃO: 18.
GRÁFICOS: 19.
EFEITOS SONOROS: 17.
MOVIMENTO: 18.
ORIGINALIDADE: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: UM AUTÊNTICO ES-

ABRAM OS CORDÕES À BOA IMAGINAÇÃO

Por JOÃO CRUZ

Um dos assuntos focados mais do que uma vez nesta secção, o da actualidade dos trabalhos enviados pelos leitores o que temos vindo a publicar, na rubrica Microclube.

A pedido de alguns e para tentar manter o mais actualizada possível esta secção fizemos um apelo a todos os nossos habituais (e não só) leitores participativos para que dentro do possível começassem a enviar trabalhos mais recentes. Para isso demos, como exemplo, que poderiam enviar dicas ilustradas como o ROBOCOP, mapa de R-TYPE... E «meu dito meu feito», como poderão apreciar na rubrica Microclube desta semana, temos trabalhos enviados por nossos leitores que tiraram «à letra» aquilo que pedíamos e que retiraram do nosso incentivo um bom motivo para enviarem trabalhos.

Isto, no entanto, é só uma pequena amostra, pois fomos «inundados» por mapas do R-TYPE...

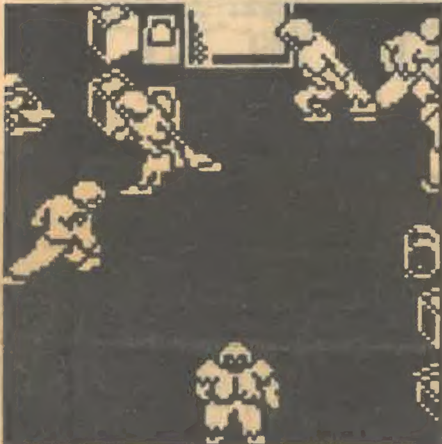
Bom, depois disto queríamos agora apelar para os nossos leitores, para que entendessem que aquilo foram meros exemplos e que existem dezenas de outros videojogos em que as ideias para se basearem os vossos trabalhos não faltam! Não quer dizer não aprovamos o vosso esforço, muito pelo contrário, até serviu para demonstrar a vossa grande receptividade a tudo inerente a esta rubrica, o que nos satisfaz bastante e esperemos continuar a ser bem recebidos entre todos vocês, pois esta secção é feita especialmente a pensar em todos os nossos micro-jovens; mas tentem ser um pouco mais selectivos, pois existem muitos programas e os trabalhos que podem enviar acerca deles, dependem única e exclusivamente da vossa imaginação, da vossa criatividade. Quem diz dicas ilustradas com ROBOCOP, diz com qualquer outro personagem de qualquer outro videojogo e também, não é só do R-TYPE que podem enviar mapas, existem dezenas de outros videojogos em que um bom mapa faz falta.

Aqui fica o apelo à vossa selectividade no envio de futuros trabalhos e mostrar o quão satisfeitos ficamos com a vossa receptividade, a qualquer iniciativa da nossa parte. Participem e abram os cordões à imaginação...

Agora, respondendo a um leitor de V. N. de Gaia, o Filipe Costa, que nos pergunta se os videojogos para o ATARI ST e para o COMMODORE AMIGA, são compatíveis com os computadores PC. A resposta é não. Mas quanto aos ATARI ST (com os quais lidamos) é possível fazer correr programas dos computadores PC e compatíveis, bastando, para tal, um emolador que se arranja facilmente em qualquer loja do assunto. Para aqueles que ainda não sabem, o ATARI ST 1040, pode funcionar como um equivalente a um AMSTRAD PC 1640. Agora, correr programas do ATARI ST num PC, isso já não é possível. Percebido? Bom, depois de esclarecido este leitor, convém referir que os trabalhos da rubrica microclube desta semana foram enviados por Carlos Santos e Pedro Lamarão, de Ovar; ainda Paulo Marta e Paula Maria (uma microleitora), de Ermesinde.

Escrevam para:
JORNAL DE NOTÍCIAS
MICROMANIA
4052 PORTO CODEX

O QUE JÁ SE JOGA...



MOTOR MASSACRE

Antes de mais, começo por referir que o sistema de carga deste jogo é bastante monótono e irritante, especialmente nos Spectrum 128K, visto que funciona tal e qual em modo 48K, quer dizer, sempre que perdemos uma vida temos que andar a recuar a fita da «cassette» atrás (felizardos são os possuidores do Spectrum 128K+3). MOTOR MASSACRE é um jogo bastante confuso no início, onde numa primeira fase nos é apresentado um mapa das áreas da actual cidade em que nos encontramos. Conduzimos o nosso veículo por entre um «scroll» com movimento bastante razoável e em quatro direcções. A acção passa-se depois de uma guerra nuclear (tipo MAD MAX) e o jogo em si é uma mistura de estilos de jogos tais como MIAMI VICE e GAUNTLET. Experimente!

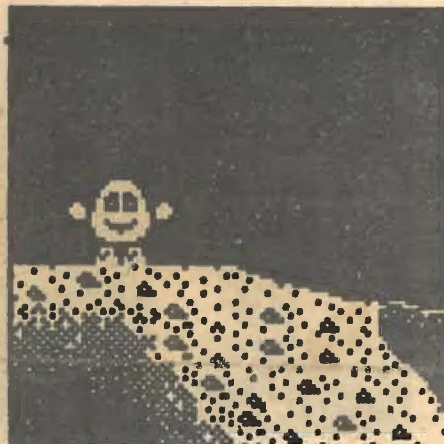
EDITOR: GREMLIN GRAPHICS.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 16. SOM: 128K:17.
GRÁFICOS: 12. USO DA COR: 14.
MOVIMENTO: 15. ADICTIVIDADE: 16.
TOTAL: 15.
OPINIÃO: NADA DE ESPECIAL!



HUMAN KILLING MACHINE

Ele é um homem com uma arriscada missão! Ele tem um recorde a alcançar! Ele é um homem que nunca usa uma «T-shirt»! Ele é o HUMAN KILLING MACHINE, um mestre em artes marciais e em combates de rua... Estamos na presença de mais um jogo de luta «corpo-a-corpo», sendo todo ele uma reminescência do famoso STREET FIGHTER. Comparando ambos os jogos, no Spectrum, não restará dúvidas que o HUMAN KILLING MACHINE leva maior vantagem sobre o seu adversário, cenários mais detalhados, gráficos mais cuidados... No entanto, começa a notar-se uma certa repetitividade neste género de jogos e no campo dos efeitos sonoros também nada de especial. Quanto à adictividade continua a ser um factor bastante marcante neste tipo de programas. Um jogo a experimentar!

EDITOR: US GOLD.
GÉNERO: ACÇÃO/ARTES MARCIAIS.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM: 15.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 13.
MOVIMENTO: 14. ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: UM BOM JOGO DE LUTA!



TREASURE ISLAND DIZZY

Até os «ovos» servem para serem personagens de vídeo-jogos, regalia da imaginação apurada de alguns programadores. Eis que está de volta Dizzy, um simpático ovo que surge na sua segunda aventura para os Spectrum e que se intitula TREASURE ISLAND DIZZY. Como o próprio nome indica, a acção decorre numa ilha recheada de tesouros, à qual foi parar o nosso herói, depois de ser expulso de um barco pirata. Os gráficos da ilha (os cenários) estão deveras bem elaborados e atmosféricos, aliados a uma impressionante abundância de cor. O nosso herói está desenhado tal e qual na sua primeira aventura, com os seus característicos movimentos e saltos. Enfim, TREASURE ISLAND DIZZY é um jogo deveras atraente e que decerto o cativará!

EDITOR: CODE MASTERS.
GÉNERO: ACÇÃO/ESTRATÉGIA.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM: 17.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: CATIVANTE!

JOGOS DE TOPO — JN SPECTRUM

ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
1- WEC LE MANS	1- SILICON DREAMS	1- DOUBLE DRAGON
2- HUMAN K. MACHINE	2- JACK THE RIPPER	2- ROBOCOP
3- DRAGON NINJA	3- CARVALHO	3- OPERATION WOLF
4- VICTORY ROAD	4- MINDFIGHTER	4- R-TYPE
5- BARBARIAN II	5- KNIGHT ORC	5- CYBERNOID 2

JUÍZES NACIONAIS



JOSÉ CARLOS ARAÚJO FERREIRA
SANTA MARTA DE PORTUZELO
TALHAREZES
4900 VIANA DO CASTELO

NEBULUS

Muitos foram os programas que já joguei, mas poucos me surpreenderam e NEBULUS foi uma boa surpresa! Programado por John Phillips, autor do popular IMPOSSIBALL, NEBULUS é um jogo deveras original. Este jogo podia englobar-se dentro da classificação «arcada», já que para se poder completar a missão, só se necessita de habilidade e reflexos, como é de esperar neste tipo de programs. O nosso principal objectivo é chegar ao ponto mais alto de uma torre. Controlamos um curioso personagem, do qual chama a atenção a sua cabeça e os não-menos espectaculares olhos! O jogo não está extinto de perigos e alcançar o nosso objectivo é um verdadeiro quebra-cabeças. Esta versão de NEBULUS para o Commodore 64 está sensacional, possuindo um «scroll» perfeito!

APRESENTAÇÃO: 17.
GRÁFICOS: 17.
SOM: 17.
MOVIMENTO: 17.
ORIGINALIDADE: 19.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: MUITO BOM!!!

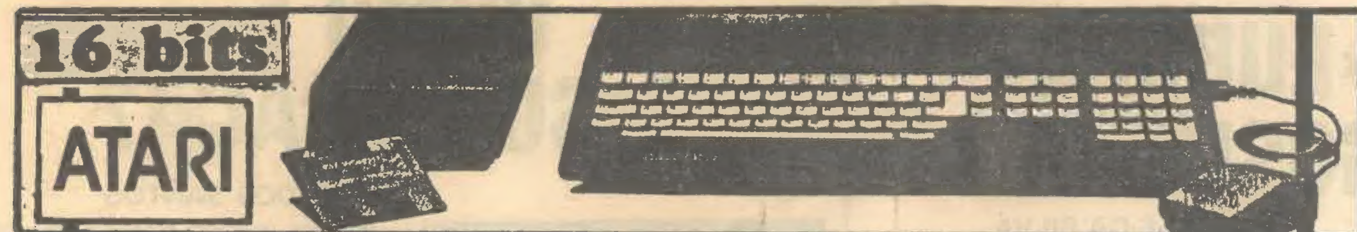


PAULO JORGE SANTOS FERREIRA
TRAVESSA DE CHAVES
4560 PENAFIEL

SNAKE IT

Mais um jogo da Eaglesoft que nos propõe um programa de perícia e de um grau de dificuldade muito elevado. Este jogo, para os MSX (32, 64, ou 82K), não é mais do que um jogo muito ao estilo do PAC-MAN, só que SNAKE IT está munido de gráficos excelentes e movimentos espectaculares. Neste programa, nós somos um réptil que tem como objectivo comer um certo número de trevos e de biscoitos, existentes em cada nível. Até agora, nada de especial no objectivo, mas eis que existe algo que nos dificulta a missão. À medida que comemos os vários alimentos, o nosso comprimento vai aumentando. Por isso temos que ter cuidado e não nos encurralarmos, porque senão não há hipótese de sucesso no nosso objectivo. Eis a minha pontuação:

APRESENTAÇÃO: 18.
GRÁFICOS: 17.
SOM MSX: 12.
MOVIMENTO: 19.
ORIGINALIDADE: 19.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 19.

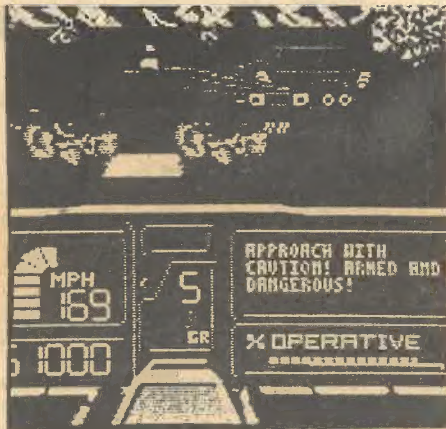


MAIS TEMPO LIVRE!

Por JOÃO CRUZ

Estamos no Verão e com ele chegam as férias grandes do período escolar. Alegrias para uns, tristezas para outros. Mas o que importa são as férias, ter o prazer de disfrutar mais tempo livre. É também a altura de todos os jovens, leitores habituais desta secção, os quais, por algum motivo, não dispunham de tempo suficiente, poderem agora colaborar connosco, colocando em prática as suas ideias, os seus projectos. Assim, vão alimentando esta rubrica semanal que, a cada semana que passa, tenta evoluir mais de modo a satisfazer (dentro do possível) todos aqueles que se interessam pelo mundo dos computadores, especialmente pelos vídeojogos e tudo com eles relacionado. Por isso cá aguardamos as sempre preciosas colaborações da vossa parte, independentemente do computador que possuam... E a todos aqueles que aguardam por mais alterações nesta secção, pedimos-lhe que aguardem, pois já não terão que esperar muito para contemplarem um novo visual desta rubrica. Vão ficando por aí, atentos ao que iremos fazendo, pois reservamos ainda várias surpresas... Como os nossos habituais leitores já sabem, esta edição é intencionalmente dedicada a possuidores de outros computadores, diferentes dos Spectrum (apesar dos trabalhos da rubrica Microclube) e muito particularmente aos possuidores de ATARI ST. O porquê desta escolha já foi aqui diversas vezes abordado pois, como sabem, embora os computadores de 16 bits não tenham alcançado, a nível nacional, as proporções de expansão que alcançaram os Spectrum estão, a pouco e pouco, a cativar um maior número de adeptos. Quanto às críticas dos jogos que semanalmente fazemos, elas são dedicadas apenas aos Spectrum e ATARI ST, pois além de serem os computadores mais badalados, nos seus modelos de 8 bits e 16 bits, respectivamente, são os únicos computadores de que dispomos, actualmente. Esta breve mas sempre útil referência serve para uma vez mais esclarecer todos aqueles que nos perguntam por que não criticamos jogos para os MSX, AMSTRAD, COMMODORE. Agora, passando a responder a alguma correspondência atrasada, e ainda sobre o mesmo assunto, começamos pelo Jorge Graça, de Vila Nova de Cerveira, que nos pergunta qual a razão por que raramente encontra jogos para o MSX. Raro não o é! O mínimo que pode ser é em relação à obtenção das últimas novidades, pois já vários possuidores de MSX nos escreveram dizendo precisamente o contrário, afirmando que, devido a existirem muitos programas para MSX, devíamos também criticar jogos para esse computador! Não o fazemos por razões já apontadas. Naturalmente, se fizermos uma comparação ao nível dos computadores de 8 bits, o software existente para os MSX é muito escasso em relação ao disponível para os Spectrum. Isto porque, já desde o tempo da Sinclair, os Spectrum conquistaram espantosamente o micromercado e, hoje em dia, mesmo a nível nacional, é rara a casa que não possua pelo menos um Spectrum! Percebido? Por esta semana é tudo. Continuem a escrever...

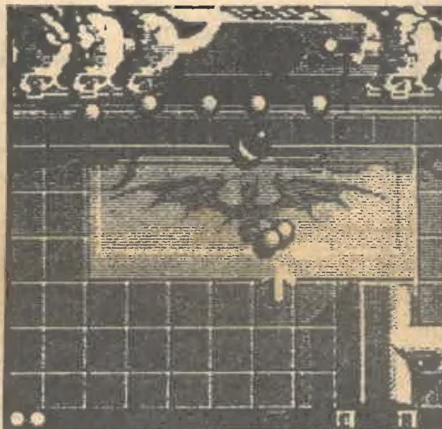
O QUE JÁ SE JOGA...



TECHNO COP

No ano 2037 o crime tornou-se uma epidemia, alastrando de rua em rua, cidade em cidade, país em país... Era raro o noticiário em que não se divulgasse a notícia de um assassinato, de uma luta entre «gangs», de tráfico de drogas,... A Polícia mostrava-se impotente para fazer frente a tal situação e, por isso, surge uma nova força de combate — os **Enforcers.** Controlando um desses polícias especiais temos que eliminar todos os malfeitores nas missões em que somos destacados. TECHNO COP é bom programa de acção e, na versão para os 16-bits, está deveras cativante! É uma mistura do ROADBLASTERS com ROLLING THUNDER, muito bem conseguida. TECHNO COP é assim, um excelente programa de acção e que de certeza o cativará durante um bom tempo!

EDITOR: GREMLIN GRAPHICS.
GÉNERO: ACÇÃO/SIMULAÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM ATARI: 17.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: ACÇÃO A VALER!



BALLISTIX

Tentar idealizar qual será o principal desporto do futuro tem sido o tema explorado por vários programadores. Estamos na presença de um programa que é simplesmente espectacular na sua concepção. Trata-se de BALLISTIX, a recente produção da PSYCLAPSE para os computadores de 16-bits. O que poderemos dizer acerca deste «mega-aditivo» programa? O tema é uma espécie de futebol futurista, sem jogadores, onde apenas temos que controlar uma esfera lançada na arena de jogo, fazendo uso de umas setas que disparam pequenas esferas que em contacto com a esfera (bola) principal a fazem mover. O objectivo é introduzir a bola na baliza do adversário. Apesar de soar meio complicado, é um dos programas mais originais de todos os tempos. Experimente!

EDITOR: PSYCLAPSE.
GÉNERO: PERÍCIA.
USA: JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20. SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 20. USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 20. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: EMOCIONANTE!



EMMANUELLE

Trata-se de uma produção francesa para os computadores de 16-bits. EMMANUELLE é uma aventura controlada por ícones, em que o texto se resume ao diálogo dos personagens e o aspecto gráfico é o dominante. O tema abordado nesta aventura gráfica está baseado num filme, com o mesmo nome, e na qual temos que procurar uma jovem sedutora pela qual o nosso herói está redondamente apaixonado! A acção começa no Rio de Janeiro, no Brasil onde temos que percorrer vários estados, em busca de EMMANUELLE, para conseguirmos viajar com ela para a Europa. Todo o jogo em si tem pormenores bastante divertidos e bem idealizados, usufruindo de cenas e cenários de regalar os olhos. EMMANUELLE é uma aventura recheada de imaginação e cativante!

EDITOR: COKTEL VISION.
GÉNERO: AVENTURA.
USA: MOUSE.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM ATARI: 17.
GRÁFICOS: 20. USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 16. ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: AVENTURA TENTADORA!

JOGOS DE TOPO — ATARI

ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
1-BARBARIAN II	1-EMMANUELLE	1-BUBBLE BOBBLE
2-BALLISTIX	2-FISH	2-R-TYPE
3-TECHNO COP	3-CORRUPTION	3-MENACE
4-MOTOR MASSACRE	4-GUILD OF THIEVES	4-BOMBUZAL
5-LAST DUEL	5-THE PAWN	5-HOSTAGES

JUÍZES NACIONAIS



ÓSCAR ANTÓNIO LOURENÇO LOPES
RUA PARTICULAR DE FRANCOS, 82
4200 PORTO

STAR AVENGER

Imaginem o jogo de batalhas espaciais mais rápido que já viram! Multipliquem essa velocidade por três, juntem-lhe mais cenários e pensem nos gráficos mais excitantes... Terão deste modo STAR AVENGER, o Vingador das estrelas! Este jogo é deveras adictivo e emocionante, devido aos excelentes gráficos, ao excelente uso das capacidades de cor do MSX e à movimentação verdadeiramente vertiginosa. O jogo inicia-se em qualquer dos nove cenários à nossa escolha. As cerradas linhas defensivas do inimigo, as estranhas criaturas que habitam o planeta e o combustível limitado da nossa nave, constituem os perigos que teremos que enfrentar para atingirmos o objectivo do jogo. Alguns dos cenários são espectaculares! Eis a minha classificação para este jogo:

APRESENTAÇÃO: 16.
GRÁFICOS: 19.
SOM (MSX): 17.
MOVIMENTO: 19.
ORIGINALIDADE: 18.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: ESPECTACULAR!

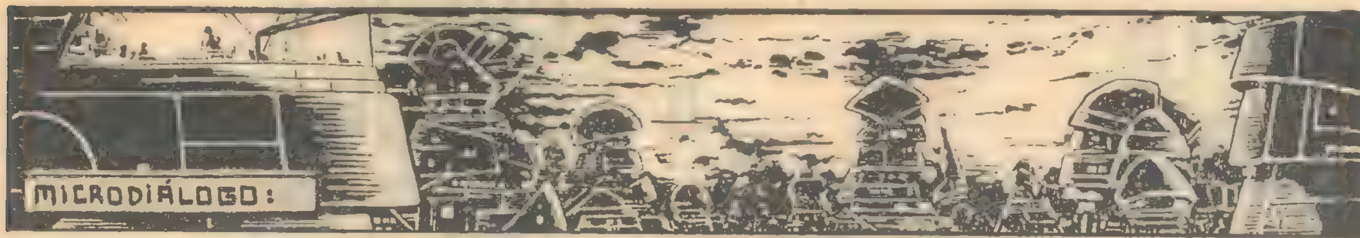


FLÁVIO HENRIQUE FERREIRA
RUA NOVA DO COUTEIRO, 85-1.º DIREITO
4700 BRAGA

DUNK SHOT

Este é um fascinante jogo de basquetebol para o MSX. Nós jogamos numa equipa constituída por três jogadores que podem ter variados aspectos: pretos, brancos, cabelo escuro, cabelo claro, ... Tudo à nossa escolha! Além disso, escolhemos a velocidade com que queremos jogar em campo. DUNK SHOT é perfeito, com gráficos muito bons e efeitos sonoros espectaculares, tendo um só único defeito que o leva a cair na monotonia: jogamos sozinhos, isto é, não existe um campeonato ou algo semelhante, para o tornar competitivo. É como se estivessemos sempre a treinar sem nunca entrar numa partida oficial. Eis a minha classificação para este programa e que de certeza vos cativará:

APRESENTAÇÃO: 17.
GRÁFICOS: 18.
SOM (MSX): 18.
MOVIMENTO: 20.
ORIGINALIDADE: 19.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: MUITO BOM!



JOGOS NÃO BASTAM!

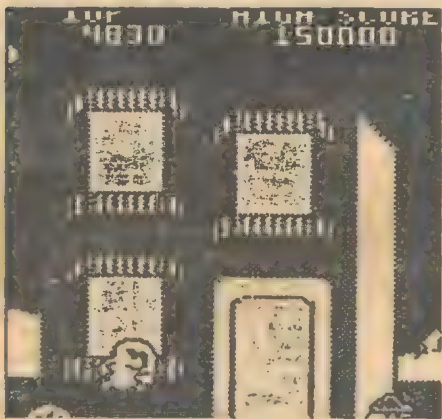
Por JOÃO CRUZ

Em edições transactas fizemos um apelo aos nossos leitores para que nos fossem remetendo as suas sugestões, matérias sobre que se debruçam, além dos sempre cativantes vídeo-jogos. Desta maneira estariam a diversificar e a alargar cada vez mais o leque de assuntos tratados nesta secção dentro do mesmo domínio, pois nem só de jogos vive o computador. Muitas outras actividades são inerentes às possibilidades reais mesmo dos mais vulgares microcomputadores, tais como desenhar, programar em linguagens simples (BASIC) ou mais avançadas(ASSEMBLER/CÓDIGO-MÁQUINA),... E é estas experiências que também solicitamos aos nossos leitores, para que, juntamente com os trabalhadores acerca dos vídeo-jogos, enviem ou abordem outros assuntos que estejam a explorar com o vosso microcomputador. Coloquem dúvidas, contem-nos novidades, enviem trabalhos, e terão como resultado, além da divulgação dos vossos conhecimentos, a satisfação de poderem esclarecer muitas dúvidas a outros jovens dando-lhes a conhecer um pouco daquilo que também eles poderão vir a fazer com o computador além do jogo propriamente dito. Da nossa parte terão sempre o nosso apoio e, dentro do possível, iremos ajudando dentro das nossas possibilidades, para que haja uma maior divulgação de temas e um maior intercâmbio entre todos os leitores interessados em qualquer assunto relacionado com computadores.

Alguns dos trabalhos que nos podem remeter (além dos habituais Pokes, «dicas», Mapas de vídeo-jogos) serão por exemplo: desenhos de computador, passados para o papel por uma impressora; pequenos programas e rotinas em Basic (de preferência pois é a linguagem que julgamos ser a mais acessível aos leitores que se estejam a iniciar a nível de programação doméstica); algumas «dicas» aprofundadas acerca de utilitários existentes no micromercado (ex: GRAPHIC ADVENTURE CREATOR, THE QUILL, PAW,...); entre muitas outras coisas. Pensamos que não faltam assuntos e, divulgando-os, estaremos todos a ganhar. Quem tem se debruçado um pouco sobre progamação é o nosso leitor António Rodrigues, de Vila Nova de Gaia, que nos tem remetido bastantes rotinas de sua autoria e pequenos progamas curiosos para quem estiver interessado em os testar.São dele alguns dos trabalhos desta semana na rubrica Microclube.

Ficamos a aguardar por mais novidades, não só deste leitor, como de todos os outros que tenham também uma palavra a dizer neste capítulo. Falando agora de JOGOS POR CORRESPONDÊNCIA-JPC//PBM, temos a divulgar mais um novo programa nacional, de nome CRAZY PILOTS, toda a emoção proveniente dos campeonatos de Fórmula Um e que, a julgar pelas primeiras impressões divulgadas pelos autores, tem aspectos realmente inovadores dos quais se salienta um fanzine de jogo que manterá os jogadores numa ansiedade constante. Para jogar basta contactar para: RUA Dr. Leonardo Coimbra, 12-2.º Esquerdo-4490 PÓVOA DE VARZIM. E pronto, cá ficaremos a aguardar mais trabalhos vossos. Escrevam...

O QUE JÁ SE JOGA...



PACLAND

Estamos perante mais uma conversão de um jogo de máquina e mais uma vez o personagem principal é o característico e sonsagrado personagem, o «pac-man» (o come glutões). Depois de, recentemente, ter surgido numa versão tridimensional, em PACMANIA, este nosso herói torna a atacar desta vez sob a forma de um personagem de «cartoons». Em PACLAND, o nosso herói terá de percorrer várias plataformas, até chegar ao Fairyland, sendo bastante importunado pelo caminho por diversos inimigos e obstáculos. PACLAND é, assim, mais um programa da longa lista de jogos envolvendo o nosso conhecido «pac-man». Gráficos razoáveis, cenários cativantes, bons movimentos e efeitos sonoros, fazem deste PACLAND mais um jogo aditivo, numa série onde a acção domina a par da destreza!

EDITOR: GRANDSLAM.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEPSTON.
APRESENTAÇÃO: 15. SOM 48K: 15.
GRÁFICOS: 15. USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: 16. ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 16.
OPINIÃO: MAIS UMA VERSÃO!



ROCK'N ROLLER

TOPOSOFT está de volta com mais um dos seus produtos. A contar pelos últimos produtos desta empresa, a fertilidade na imaginação de seus programadores e a qualidade dos vídeo-jogos tem sido a nota dominante destes últimos lançamentos. E ainda bem que assim o é, para bem da fuga à monotonia e à rotina que ameaça certas companhias e programadores britânicos. ROCK'N ROLLER é mais um bom jogo no qual, controlando um potente «buggy», temos que percorrer os trinta circuitos do jogo, recolhendo em cada um deles as necessárias peças de vários protótipos automobilísticos. É claro que nem tudo é «um mar de rosas» e os perigos não se fazem esperar; isso para além dos inimigos, sempre «indispensáveis» num jogo destas características. Experimente este ROCK'N ROLLER!

EDITOR: TOPOSOFT.
GÉNERO: ACÇÃO/SIMULAÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM 48K: 18.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18. OPINIÃO: PARABÉNS AO SOFT ESPANHOL!



TRIPLE COMANDO

Passo a passo vamo-nos habituando a deparar regularmente com novos programas oriundos do nosso país vizinho. Proliferam por lá as empresas de software, a quantidade de vídeo-jogos e, em cada novo produto, a qualidade e a originalidade são por assim dizer a marca registada desses produtos. Desta vez trata-se de TRIPLE COMANDO, um programa da DRO SOFT que, apesar de à primeira vista os gráficos não nos parecerem atractivos depressa perdemos essa sensação para dar lugar à aditividade do jogo em si. TRIPLE COMANDO pode ser jogado por três jogadores ao mesmo tempo, e sendo o argumento, tal como em tantos outros, a salvação da humanidade, desta vez, dos militares tiranos. O estilo, esse é bastante semelhante a programas tais como DUET, RAMBO. COMMANDO,...

EDITOR: DRO SOFT.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 16. SOM 48K: 14.
GRÁFICOS: 15. USO DA COR: 13.
MOVIMENTO: 16. ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 15.
OPINIÃO: PARA APRECIADORES!

JOGOS DE TOPO

ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
1- XENON	1- CORRUPTION	1- ROBOCOP
2- ELIMINATOR	2- BARD'S TALE	2- OVERLANDER
3- RENEGADE III	3- SILICON DREAMS	3- R-TYPE
4- WEC LE MANS	4- JACK THE RIPPER	4- WEC LE MANS
5- TUAREG	5- CARVALHO	5- DRAGON NINJA

JN SPECTRUM

JUÍZES NACIONAIS



ANTÓNIO MANUEL TEIXEIRA
RUA BARRANHA, 815-2.º – SENHORA DA HORA
4450 MATOSINHOS

ROY OF THE ROVERS

A história deste jogo é simples... quatro dos cinco jogadores de futebol de salão do Melchester Rovers, foram raptados. É aí que surge Roy, o único que não desapareceu e tem a difícil tarefa de encontrar novos quatro jogadores para o jogo que se irá realizar algumas horas depois e será muito importante para o futuro da equipa. ROY OF THE ROVERS é um jogo com gráficos pobres, aliados a um fraco «scrool» lateral (quer na cidade, quer no jogo não apresenta sequer balizas), o que resulta num mau programa que apresenta apenas um factor positivo: o facto de poder ser traduzido do inglês para o alemão, francês ou espanhol. Enfim, ROY OF THE ROVERS na escala de zero a vinte tem da minha parte o seguinte parecer:

APRESENTAÇÃO: 12.
GRÁFICOS: 13.
SOM (48K): 12.
MOVIMENTO: 10.
ORIGINALIDADE: 16.
ADICTIVIDADE: 9.
TOTAL: 12.
OPINIÃO: FRACO!



PEDRO JORGE DA SILVA GUIMARÃES
TRAVESSA DO MONTE LOURO, 102-1.º ESQUERDO
4200 PORTO

NUCLEAR BOWLS

Eis um jgo realizado, em 1986, pela empresa DINAMIC que já fez, entre outros jogos, o famoso FERNANDO MARTIN BASKET MASTER. Programado por Manuel Arana, Amadeo Campos e Mario De Luis, tem a dificuldade que os jogos espanhóis possuem e que parece prejudicar o jogo nos primeiros quadros. O nosso herói Bowls tem cinco vidas e um determinado tempo para terminar a sua perigosa missão. NUCLEAR BOWLS é um jogo no qual se tem que estar sempre alerta para melhor prosseguir (ao género de CYBERNOID). Para completarmos a nossa missão precisamos recolher diversos objectos e utilizá-los no local adequado, o que nos facilita bastante o nosso objectivo. Aconselho as teclas em vez do «joystick», uma vez que são mais eficientes.

APRESENTAÇÃO: 17.
GRÁFICOS: 18.
SOM (48K): 16.
MOVIMENTO: 17.
ORIGINALIDADE: 15.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: BOM.

DIÁLOGO INFORMÁTICO

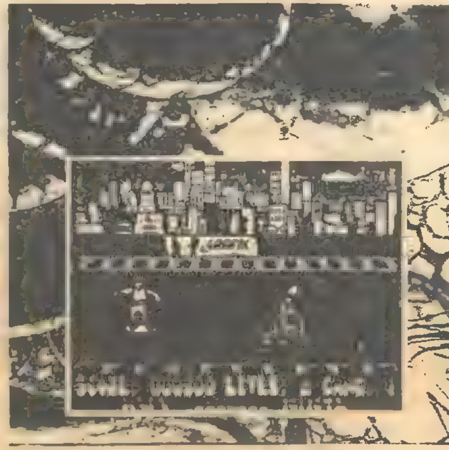
Por JOÃO CRUZ

Semana a semana cresce o interesse nutrido pelos assuntos relativos aos computadores, muito particularmente aos vídeo-jogos, por parte dos nossos leitores. Um facto que o comprova é evidentemente o número de cartas que quase diariamente recebemos e às quais, dentro do que nos é permitido, e de edição para edição, tentamos responder ao maior número possível. Como consequência, temos quase sempre um aprazível diálogo informático com os nossos jovens leitores, acerca dos mais variados assuntos dentro deste domínio. Prosseguindo nas respostas a outras solicitações dos nossos leitores, lembramos muito rapidamente aqueles que ainda não sabem como participar na rubrica JUÍZES NACIONAIS, desta secção, que basta enviar duas críticas, em letra legível (mais ou menos 15 a vinte linhas) a jogos que tenham jogado e uma foto vossa tipo passe. Ainda para que todos aqueles leitores que nos solicitam urgência na publicação dos trabalhos que nos enviam, estamos a fazer por isso e a prova reside no facto de, há já algumas semanas, termos ininterruptamente publicado na rubrica Microclube trabalhos enviados por vocês. Portanto, vão aguardando se ainda não viram os vossos trabalhos publicados, lembrando uma vez mais que o JN continua a oferecer pequenas lembranças a todos os trabalhos que mais se destaquem, quer pela sua utilidade, quer pela sua qualidade. Por isso, mãos à obra e já sabem para onde podem enviar as vossas produções. De Coimbra, solicita-nos o JOSÉ ANTÓNIO CARDOSO que publiquemos um CARREGADOR UNIVERSAL DE CÓDIGO MÁQUINA. Já tínhamos isso planeado e fá-lo-emos numa das próximas edições. Até lá, quem estiver interessado em contactar com este leitor pode fazê-lo através da seguinte morada: Rua Américo Dinis, 33-R/C-CASAIS DO CAMPO-3000 COIMBRA. Ainda uma «dica» deste leitor para os possuidores de SPECTRUM 128K+2 e +3 que desejem fazer desaparecer as linhas zero de um programa: basta fazer MERGE"", de seguida premir EDIT e escolher a opção RENUMBER. Como resultado prático, obterão as linhas zero, convertidas em linhas de 10 em 10. Do Porto, escreveu o LUÍS PEREIRA, da Rua Serpa Pinto, 636-4200, solicitando que alguém o ajude no jogo WHERE TIME STOOD STILL. Diz este nosso leitor que não sabe utilizar os objectos que recolhe. Quem o puder ajudar, escreva-lhe, ou enviem «dicas» para esta secção, as quais iremos posteriormente divulgar e assim esclarecer um maior número de leitores com os mesmos problemas. Agora, vamos fazer uma breve referência aos trabalhos desta semana da rubrica Microclube e que são da autoria dos seguintes leitores: JOÃO PAULO CARDOSO e VITOR MANUEL CARDOSO, de RIO TINTO; HUGO MESQUITA, do PORTO; e ainda mais alguns, dos muitos trabalhos enviados por ANTÓNIO RODRIGUES, de VILA NOVA DE GAIA. Este leitor diz-nos ainda que o mapa de KNIGHTMARE, foi juntamente elaborado com um seu colega, o SÉRGIO, com o qual repartiu as tarefas: um jogava e outro ia desenhando. E assim, boas ideias fazem bons trabalhos. Escrevam...

O QUE JÁ SE JOGA...







TITANIC

Ainda está na memória (pelo menos os mais adultos), a enorme tragédia que se abateu sobre o gigantesco paquete, o TITANIC. A colisão com a parte imersa de um icebergue terá sido a causa do naufrágio do luxuoso barco de recreio que teve assim uma curta e trágica vida, pois soçobrou na sua viagem inaugural. Rumores correm de que, com ele, se afundaram enormes tesouros e o nosso objectivo neste jogo é descobrir o baú do tesouro, para depois termos uma vida regalada. O jogo em si está dividido em duas partes: a das cavernas marítimas que nos conduzirão ao TITANIC; e, numa segunda fase, encontramo-nos no interior do mesmo, buscando o tal tesouro. Bons gráficos, efeitos sonoros razoáveis e uma boa parcela de adictividade fazem deste TITANIC um bom jogo.

EDITOR: TOPOSOFT.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM 48K: 17.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: UM BOM JOGO!

WELLS & FARGO

Realmente, uma vez mais há que se «tirar o chapéu» aos novos produtos das empresas de «software; (vídeo-jogos) do país vizinho. Se fizermos uma breve análise, verificaremos com facilidade que o «software» espanhol está a tornar-se deveras excelente quer em originalidade, qualidade, ou mesmo quantidade (pois muitos são já os programas tornados clássicos!). Desta vez trata-se de WELLS & FARGO, um programa que nos leva até aos tempos do FAR-WEST, controlando uma diligência e protegendo-a dos bandoleiros que surgem no progresso da nossa missão. Uma vez mais estão reunidos todos os factores para converterem este programa em mais um tremendo êxito para o «software» espanhol e para darem ao mundo dos vídeo-jogos mais um clássico.

EDITOR: TOPOSOFT.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM 48K: 18.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: EXPERIMENTE!

BMX NINJA

A história que caracteriza este programa é a seguinte... Nós somos um pacato e habilidoso ciclista de BMX, mas frequentemente somos abordados por indivíduos, pertencentes a um «gang» de rua que nos tentam, sempre que o permitimos, colocar fora de acção. Ora, não suportando tal afronta temos de, uma vez por todas, pôr cobro à situação e assim eliminar os nossos inimigos, em seis cidades diferentes!

BMX NINJA é um jogo com uma certa emotividade inicial, mas que passadas algumas horas tende a tornar-se rotineiro.

Os inimigos que temos de enfrentar vão desde os oito BMX killers de cada nível até a tipos em skate ou patins. Apesar de os gráficos serem aceitáveis, o jogo em si peca por falta de mais emotividade!

EDITOR: ALTERNATIVE.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 12. SOM 48K: 7.
GRÁFICOS: 14. USO DA COR: 12.
MOVIMENTO: 12. ADICTIVIDADE: 9.
TOTAL: 12.
OPINIÃO: RAZOÁVEL!

JOGOS DE TOPO

ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
1- XENON	1- CORRUPTION	1- ROBOCOP
2- TURREG	2- SILICON DREAMS	2- R-TYPE
3- ELIMINATOR	3- BARD'S TALE	3- WEC LE MANS
4- RENEGADE III	4- JACK THE RIPPER	4- OPERATION WOLF
5- WEC LE MANS	5- CARVALHO	5- DRAGON NINJA

JN SPECTRUM

JUÍZES NACIONAIS



PEDRO MIGUEL GOMES
RUA DO MONSANTO, 284-APT.5
4200 PORTO

FREDDY HARDEST

Depois de uma das suas festas e ainda sob o efeito das bebidas, Freddy decide ir brincar aos invasores espaciais numa chuva de meteoros. É claro que isto não ia acabar bem e, assim, Freddy colide com um meteoro e vai cair na lua do planeta Ternat, onde está situada a base alienígena Kaldar. Este jogo é formado por duas partes, tendo a primeira como objectivo destruir pequenos extraterrestres, para conseguir o código de acesso à segunda parte (897653). Depois temos que tentar escapar dali para fora, tendo que abastecer as naves com uma célula nuclear, obter o código do capitão e aplicar a hipervelocidade... Freddy Hardest é um excelente jogo que a todos aconselho vivamente!

APRESENTAÇÃO: 20.
GRÁFICOS: 19.
SOM (48K): 17.
MOVIMENTO: 18.
ORIGINALIDADE: 20.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: EXCELENTE!



JOSÉ MANUEL DA SILVA SOTO
TRAVESSA HENRIQUE GALVÃO, 31
V. N. GAIA – MIRAMAR
4405 VALADARES

NIGEL MANSELL GP

Eis que surge um excelente simulador de Fórmula 1, sem precedentes tanto no aspecto gráfico, como no realismo. Digo isto porque no jogo somos um piloto com um autêntico computador de bordo à nossa frente. Podemos efectuar mudanças de velocidade, ligar o «turbo-boost», entre outros factores que tornam este jogo espectacular. Devemos ter atenção (já na corrida) ao combustível, à temperatura do turbo e aos pneus, pois devemos ir às boxes com frequência. Em NIGEL MANSELL GRAND PRIX é ainda de salientar que todos os dados necessários constam do «tablier» do carro. No jogo podemos definir número de voltas e, antes de nos tentarmos qualificar, devemos fazer o percurso em treino para conhecermos melhor a pista! A comprar sem dúvida.

APRESENTAÇÃO: 16.
GRÁFICOS: 18.
SOM (48K): 19.
MOVIMENTO: 19.
ORIGINALIDADE: 17.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: EXCELENTE!

INTRODUÇÃO DE «POKES»

Por JOÃO CRUZ

Uma vez mais abrem-se as portas a este apaixonante universo dos vídeos-jogos e sacia-se a curiosidade, as questões, de todos aqueles que se interessam por este fascinante «hobby». A cada edição que passa, novas cartas nos chegam às mãos, alimentando assim o constante interesse pelos assuntos aqui abordados. E desta maneira, prossegue o diálogo semanal com todos os nossos leitores participativos desta secção de suplemento de domingo do JORNAL DE NOTÍCIAS. Sendo assim, continuemos a abordar os assuntos de mais algumas cartas que, entretanto, nos chegaram às mãos. De Bragança, escreveu-nos o JOSÉ CARLOS AMARO, dizendo-nos que enviara para esta secção o método de introdução de «Pokes», em versões de jogos do MULTIFACE 1 (que já publicamos numa das edições anteriores, conforme os mais atentos se recordarão).

Desta vez o JOSÉ CARLOS remeteu-nos o método de introdução de «Pokes» para qualquer jogo cujo bloco principal de BYTES nos permite ter acesso por uma instrução directa, do tipo LOAD""CODE. Com o auxílio do MONS 3 (um desassemblador), podemos descobrir os «Pokes», correspondentes às nossas versões. Eis uma breve explicação de como proceder, segundo este nosso leitor: 1 — LOAD""CODE (carrega o bloco principal do jogo); 2 — LODE""CODE 26000: RANDOMIZE USR 26000 (carrega e inicializa o MONS 3); 3 — SYMBOL SHIFT e 3 (muda «display» dos endereços, de hexadecimal para decimal); 4-G: 3E e SPACE: VV e ENTER (indica ao MONS 3 que deve procurar a sequência LD A, VV; em que VV é o número de vidas em hexadecimal); 5-N: (aponta para o primeiro endereço que contém LD A, VV; teclar N para passar ao próximo endereço); 6 — SYMBOL SHIFT e 4 (coloca e tira listagem em «Assembler»).

Para estas indicações, refere ainda este nosso leitor alguns comentários, aos seguintes pontos: 4 — Geralmente, é o registo A que guarda as vidas, mas outros podem ser pesquisados como o B, C ou HL — os códigos correspondentes encontram-se nos manuais; 5 — basicamente, só interessam os endereços compreendidos entre 31760 (fim do MONS 3) e 45000 e é neste espaço que se encontram, geralmente, guardadas as vidas; 6 — Esta opção tem apenas interesse, para aqueles que conhecem minimamente de linguagem «Assembler», pois a análise do programa em si, permite deduzir os endereços mais «suspeitos», limitando as hipóteses de escolha e reduzindo o trabalho, Finalmente, após serem anotados os endereços que o MONS 3 nos indicou, faz-se MERGE"" e carrega-se o «Loader» do jogo. Depois e antes do RANDOMIZE que inicializa o jogo, escreve-se «Poke» (endereço+1), número de vidas entre zero e 255 e faz-se RUN. Este nosso leitor aconselha ainda a testarem os endereços individualmente, para se ter uma noção mais concisa do efeito real de cada «Poke» testado. Ficamos desta vez por aqui. Quem desejar mais explicações acerca deste assunto pode contactar o JOSÉ CARLOS na seguinte morada: APARTADO 12 — 5300 BRAGANÇA. Aguardamos mais novidades da vossa parte. Escrevam...

O QUE JA SE JOGA...







MOTORBIKE MADNESS

Estamos perante um programa que associa a simulação e o puro estilo «arcade». Trata-se de MOTORBIKE MADNESS, um jogo pertencente à classe «budget» (jogos mais acessíveis em Inglaterra) e no qual somos um motoqueiro que, fazendo uso das nossas habilidades, temos que percorrer percursos infestados de perigos e armadilhas, com o objectivo de nos colocarem fora de acção. A nossa missão, é conseguir levar a nossa moto o mais funcional possível até à meta de cada prova (de facto nada fácil!). O terreno por onde circulamos e o scroll do jogo, são os característicos terrenos geométricos utilizados em jogos tais como: GYROSCOPE, GLIDER RIDER,... O aspecto gráfico é o mais destacado neste programa. Adictividade não falta e aumenta de prova em prova.

EDITOR: MASTERTRONIC.
GÉNERO: ACÇÃO/SIMULAÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 16. SOM 48K: 13.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 14.
MOVIMENTO: 15. ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 16.
OPINIÃO: BASTANTE JOGÁVEL!

TUAREG

A TopoSoft (empresa espanhola) volta à carga com mais um programa bastante aditivo e com a fama das últimas produções desta empresa... TUAREG, um jogo baseado nos contos mágicos orientais, de Aladino e lâmpada mágica, ou das mil e uma noites! Yussef, o herói do jogo, viu-se subitamente privado de sua amada, raptada por árabes sem escrúpulos e que, a todo o custo, a tentarão manter cativa. Sem grandes surpresas, o brilhantismo deste excelente programa absorve-nos inteiramente, integrando-nos rapidamente no ambiente árabe do jogo. TUAREG é, assim, mais um triunfo para uma das mais consagradas empresas espanholas que nos presenteia neste jogo, gráficos, sons e melodias, movimentos, cor e aditividade bem característicos dos seus produtos anteriores!

EDITOR: TOPOSOFT.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 19. SOM 128K: 19.
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: MAIS UM CLÁSSICO!

MUTAN ZONE

Depois do relativo sucesso que teve o excelente SOL NEGRO, produzido pela Opera Soft, eis que nos surge agora MUTAN ZONE. O estilo de programação é bastante semelhante nos dois programas, se bem que em MUTAN ZONE os cenários estão bastante mudados, assim como o mapeado, permanecendo a boa qualidade gráfica e sonora. O que num era uma romântica epopeia, é agora uma frenética e emocionante história, na mais pura linha «arcade». O argumento baseia-se nos habitantes do planeta Scorpio, desequilibrados mentalmente devido aos efeitos radioactivos e que os converteram em perigosos assassinos. Vindos do planeta Terra, temos que dominar a situação antes que alastre às galáxias vizinhas! MUTAN ZONE é, assim, mais um clássico para o «software» espanhol!

EDITOR: OPERSOFT.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 19. SOM 48K: 18.
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: MAIS UM CLÁSSICO!

JOGOS DE TOPO — SPECTRUM

ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
1- TUAREG	1- CORRUPTION	1- WEC LE MANS
2- XENON	2- SILICON DREAMS	2- ROBOCOP
3- ELIMINATOR	3- BARD'S TALE	3- OPERATION WOLF
4- WEC LE MANS	4- JACK THE RIPPER	4- R-TYPE
5- RENEGADE III	5- CARVALHO	5- COLISEUM

JN

JUÍZES NACIONAIS



PEDRO MIGUEL GOMES
RUA DO MONSANTO, 284-APT.5
4200 PORTO

PAPERBOY

Como rapaz de entrega de jornais, temos que entregar exemplares do «Daily Sun» a, pelo menos, dez das vinte casas do bairro que nos foi destinado e colocá-los nas caixas de correio com a palavra «Sun». Caso não entreguemos os jornais suficientes, no dia seguinte a empresa perde um cliente e, para o conseguirmos recuperar, temos que fazer uma entrega completa. Podemos usar os jornais como armas, pois aparecem pela rua bêbados, patinadores,... entre muitos outros obstáculos que a todo o custo nos tentam dificultar na nossa missão e eliminar uma das nossas vidas de jogo. PAPERBOY é um programa com imaginação e que a todos aconselho (especialmente para aqueles que ainda não o têm!). Eis a minha classificação para este programa:

APRESENTAÇÃO: 16.
GRÁFICOS: 15.
SOM (48K): 16.
MOVIMENTO: 15.
ORIGINALIDADE: 17.
ADICTIVIDADE: 15.
TOTAL: 16.
OPINIÃO: BOM!

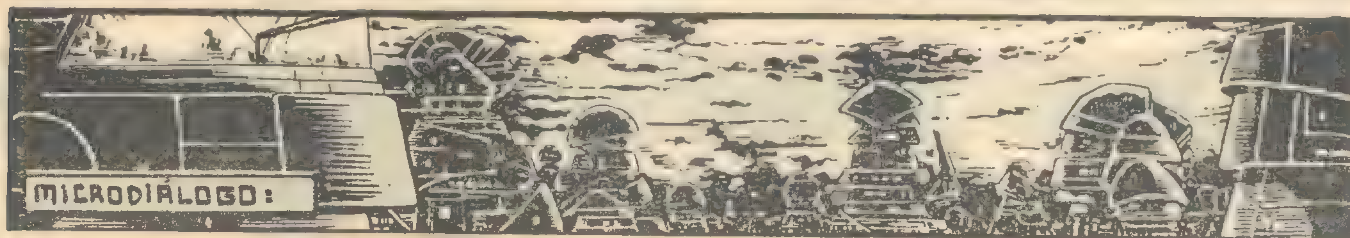


JOSÉ MANUEL DA SILVA SOTO
TRAVESSA HENRIQUE GALVÃO, 31
V. N. GAIA – MIRAMAR
4405 VALADARES

EMÍLIO BUTRAGUEÑO FÚTBOL

Podemos dizer que este programa é um descendente de MATCH DAY II, mas na minha opinião é de melhor qualidade. EMÍLIO BUTRAGUEÑO FÚTBOL é deveras emocionante e possui óptimos gráficos e estrondosos movimentos realistas, visto que podemos fazer «carrinho» e praticar faltas com os jogadores, entre outras curiosidades. Apesar de ter opções muito reduzidas, este jogo dá ao jogador uma melhor possibilidade de executar movimentos futebolísticos de melhor qualidade. Ao contrário de todos os outros jogos de futebol, tem uma visão da área do campo e jogadores, acompanhando o quadro sempre, a bola de jogo. Algumas interferências, quando jogado por dois jogadores ao mesmo tempo, são um defeito, mas não deixa de ser um jogo espectacular!

APRESENTAÇÃO: 19.
GRÁFICOS: 18.
SOM (48K): 18.
MOVIMENTO: 19.
ORIGINALIDADE: 15.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: EXCELENTE!



INCENTIVO PARA CONTINUAR

Por JOÃO CRUZ

Mais uma edição de Micromania que vem dando continuidade ao projecto que nos propusemos lançar há cerca de um ano. Se olharmos para o passado, facilmente verificaremos que a adesão a esta rubrica tem vindo a ser bastante satisfatória para que, futuramente, possamos vir ainda cativar um maior número de jovens, admiradores activos dos famosos vídeojogos. Muitas são as cartas incentivando-nos a continuar mas, como devem supor, isso depende também de todos os leitores, particularmente das colaborações que possam dar a esta secção. Participem, pois deste lado temos sempre as portas abertas à vossa participação... Continuando com as cartas dos nossos leitores, vamos prosseguir respondendo a mais algumas. Do Porto, escreveu o Vitor Manuel Barbosa pedindo ajudas para os códigos dos jogos NAVY MOVES e ARMY MOVES. Quem quiser ajudar este nosso leitor pode escrever-lhe para: Rua Nova de Azevedo, 8-Campanhã — 4300 Porto, ou escrever para esta secção onde, por certo, divulgaremos as referidas soluções. De salientar ainda que este leitor, com ajuda do seu irmão, tem vindo a enviar bons trabalhos que, a seu tempo, iremos publicar. De Pedras Salgadas escreveu o Henrique Machado, informando-nos que recentemente adquiriu um computador e que sente bastante dificuldade em arranjar novidades em matéria de vídeojogos. O que poderemos dizer a este nosso leitor é que procure informar-se, na casa onde adquiriu o computador, quais os locais onde poderá vir a possuir as novidades que tanto procura. Caso não consiga o que pretende e para tentarmos satisfazer o seu pedido, resta-nos deixar a morada para o caso de algum leitor querer auxiliá-lo. Eis o endereço: Rua de Henrique Botelho n.º 12 — 5455 Pedras Salgadas. Depois disto, aconselhamos este nosso leitor a aguardar, pois como «quem espera, sempre alcança», poderá ter em breve boas notícias... Depois destas breves, mas sempre úteis elucidações, convém fazer uma especial referência aos trabalhos desta semana, na rubrica Microclube, e que são da autoria dos seguintes leitores: Paulo Marta, de Ermesinde, que nos remeteu bastantes trabalhos de sua autoria, alguns de qualidade bastante aceitável, mostrando assim os seus dotes para ese tipo de coisas e provando ser um aficionado pelo cativante mundo dos vídeojogos. Desta vez publicamos mais um mapa de sua autoria referente ao jogo PEOPLE FROM SIRIUS ou, se preferirem, EL MUNDO PERDIDO, uma vez que o jogo é de origem espanhola, e PEOPLE FROM SIRIUS é o nome da versão britânica do mesmo jogo. Por vezes convém alertar para estes pequenos pormenores, já que sendo os micromercados espanhol e britânico independentes, muitas vezes há um intercâmbio entre empresas do ramo de ambos os países. Resulta daí que muitos jogos, apesar de serem os mesmos, saem com nomes diferentes. De salientar, ainda, os trabalhos enviados pelo INFOR SOFT CLUB e ROBOCAD SOFTWARE. Ficamos a aguardar mais notícias vossas.

O QUE JÁ SE JOGA...



THE MUNCHER

Um gracioso tiranossauro invade as cidades nipónicas, aterrorizando os habitantes locais os quais, devido a uns maléficos exploradores japoneses, quando de uma expedição a uma ilha deserta, roubaram uns enormes ovos de uma gigantesca gruta. Quando os trouxeram para a cidade, a fim de serem minuciosamente estudados, fizeram com que o «dono» dos ovos viesse em busca deles, iniciando-se o pânico. Cabe-nos a nós controlar o enorme tiranossauro, THE MUNCHER, que destrói edifícios e causa consideráveis estragos (muito ao estilo do já clássico RAMPAGE), sempre à procura dos tais ovos roubados. Apesar da ideia e acção deste THE MUNCHER não serem de todo originais, há que ter em conta alguns pormenores peculiares e a tremenda adictividade do mesmo.

EDITOR: GREMLIN GRAPHICS.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM 48K: 17.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: BASTANTE ADICTIVO!



COMANDO TRACER

Atenção a todos os apreciadores de ficção científica: saibam que este é o ano de 2046 em que está em curso uma terrível guerra... o combate entre o Homem e a Máquina! Eis um resumo dos acontecimentos: em meados do século XXI, toda a confederação de planetas de XATOR foi conquistada por DERGON, um revolucionário sistema de inteligência artificial criado pelo Homem há poucos anos atrás (que ironia do destino!). A ameaça a toda a Humanidade é evidente e a nossa missão é destruir todo o sistema DERGON, activando as bombas já instaladas em locais estratégicos... e escapar, se houver tempo! Assim é COMANDO TRACER, mais uma produção espanhola para abrilhantar com fantasia os nossos monitores. Um jogo, sem dúvida, aconselhável!

EDITOR: DINAMIC.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM 48K: 17.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: A EXPERIMENTAR!



ULISSES

Opera Soft, empresa espanhola de videojogos, está de volta com mais um programa baseado na história de uma entidade de mitológica de nome ULISSES. Quem não conhece as aventuras de ULISSES? A história deste jogo desenrola-se quando da viagem realizada pelo nosso herói, o qual, vítima de naufrágio, vai parar a uma ilha desconhecida, inexistente nos mapas da altura. Uma vez lá somos confrontados com a arriscada missão de salvar doze jovens e lindas donzelas, das mãos da terrível Circe que pretende sacrificar as suas vítimas, para satisfazer assim os caprichos do seu temível ritual satânico. ULISSES resulta, assim, num bom programa que nos mantém entretidos durante um bom par de horas, disfrutando de pormenores bastante inovadores.

EDITOR: OPERA SOFT.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM 48K: 16.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 16. ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: A EXPERIMENTAR!

JOGOS DE TOPO

ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
1- XENON	1- CORRUPTION	1- WEC LE MANS
2- METROPOLIS	2- ABRACADABRA	2- LAST NINJA II
3- TUAREG	3- BARD'S TALE	3- DOUBLE DRAGON
4- ELIMINATOR	4- JACK THE RIPP	4- ROBOCOP
5- WEC LE MANS	5- CARVALHO	5- LED STORM

SPECTRUM

JN

JUÍZES NACIONAIS



JORGE HUMBERTO DA SILVA GRAÇA
VILA NOVA DE CERVEIRA
4920 MINHO

YIE AR KUNG-FU

A empresa de videojogos Konami apresenta-nos no micromercado mais um jogo de karaté no qual controlamos um pequeno herói, perito em artesmarciais. Em YIE AR KUNG-FU, depois de enfrentarmos alguns temíveis adversários, volta a repetir-se embora com maior dificuldade. O jogo é constituído por seis fases e, a meu ver, é bastante fácil eliminarmos os nossos oponentes. Temos que ter sempre em atenção o número de golpes que recebemos dos nossos adversários, uma vez que eles são determinantes para a nossa manutenção em jogo. YE AR KUNG-FU é um jogo que vivamente aconselho e que nos proporciona boas horas junto ao nosso MSX. Eis a minha pontuação para este programa, na escala de zero a vinte:

APRESENTAÇÃO: 17.
GRÁFICOS: 14.
SOM MSX: 13.
MOVIMENTO: 15.
ORIGINALIDADE: 13.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 15.
OPINIÃO: RAZOÁVEL!



PEDRO MIGUEL M. COUTINHO LOPES
LARGO DAS ESCOLAS, 36 R/C
3530 MANGUALDE

MAP SNATCH

Parece que a Dinamic não descansa, querendo «encher» o mercado de videojogos e de qualidade. Após o sucesso de NAVY MOVES, a empresa espanhola lança MAPSNATCH que parece que vai ser também um grande sucesso. Este jogo é de estratégia, mas há quem não goste deste tipo de jogos. No entanto, penso que desta vez irá agradar a todos. MAP SNATCH, embora não sendo um «arcade», apresenta bastante acção. No início do jogo, são distribuídos vários países do Mundo por cada um dos intervenientes, e a nossa missão é conquistar todos os países do adversário. Com excelentes gráficos e grande qualidade, este jogo é sem dúvida o melhor jogo de estratégia que eu já joguei. MAP SNATCH, quanto a mim, é de não perder!

APRESENTAÇÃO: 19.
GRÁFICOS: 19.
SOM 48K: 18.
MOVIMENTO: 18.
ORIGINALIDADE: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: A COMPRAR!!!

DICAS SÃO DICAS!

Por JOÃO CRUZ

Sejam bem-vindos a mais uma edição da secção Micromania. Esta é uma rubrica regular neste espaço, tão regular quanto o são as cartas dos nossos habituais leitores que assim contribuem para uma maior diversificação de assuntos abordados nestas páginas. São remetidas por vários leitores óptimas dicas, que ajudam sempre outros leitores a resolver alguns dos seus dilemas, no que diz respeito à programação, ou ainda são um contributo para melhor entender aspectos técnicos que desconhecíamos. Isto, claro, sem esquecer as famosas e, ao mesmo tempo, preciosas dicas dedicadas aos truques que podemos efectuar nos diversos vídeo-jogos e que funcionam como complemento aos Pokes... Enfim, dicas são dicas. E já que estamos a abordar o assunto das dicas, prosseguimos com as que nos foram enviadas de Vila Nova de Gaia, pelo António Rodrigues, já habitual colaborador e que nos remete sempre material de interesse. Diz agora: Por vezes, necessitamos ter uma linha REM no princípio da listagem, para guardar programas de código máquina. Mas, devido aos códigos, podem aparecer mensagens de «Invalid colour». Para evitar isso, é só preparar a linha com espaço suficiente e teclar: POKE 23760, 13: POKE 23761, 128. Depois coloca-se o programa a partir do endereço 23762. Continua o António: ao gravar um programa, podemos fazer vários efeitos com os códigos 6, 8, 13, 22, ...Exemplo: SAVE CHR$ 8+CHR$ 239+CHR$ 8+«ING.» LINE 0. Agora, para simularmos um «écran» comprimido a aparecer de repente, é só colocar o INK da cor do PAPER, seguido de CLS e do RANDOMIZE USR. Se esse «écran» for um quadro de apresentação de um jogo, deve-se colocar no carregador o POKE 23624,0 (se o PAPER for 0), seguido das instruções acima referidas. E quanto ao Spectrum foram estas as dicas... No entanto, o António Rodrigues enviou ainda as seguintes dicas para o COMMODORE 64: Se o gravador estiver com a tecla «PLAY» carregada, mas com o motor desligado, o POKE 0,0 acciona-se e POKE 0,255 desliga-o. O endereço 1 também tem a ver com o gravador. Também no COMMODORE 64, podemos programar o computador para executar um programa à hora que desejarmos. Para isso basta colocar uma linha no início, mudando TIME$ para a hora corrente (TI$=«hora») e colocando em H$, por exemplo, a hora a executar o programa. Numa linha seguinte compara-se TI$ com H$ (2 IF VAL (TI$) (VAL (H$) THEN 2). As horas, minutos e segundos devem ser teclados como explica o manual, na página 121. Bom, e ficamos esta semana por aqui, restando-nos apenas fazer uma breve referência aos trabalhos da rubrica Microclube e que são da autoria dos seguintes leitores: PAULO CÉSAR MARTA, de Ermesinde; e ainda umas dicas para o jogo BRAVESTARR, enviadas pelo JOÃO MACDONALD. Com elas poderão terminar o referido jogo. E pronto... Cá ficamos a aguardar as vossas habituais colaborações e já sabem para onde as podem remeter!

O QUE JÁ SE JOGA...







E. H. INTERNATIONAL SOCCER

O futebol sempre foi, também, um dos temas preferidos por várias empresas de videojogos e programadores. Existem já no micromercado algumas dezenas de programas abordando o assunto, desde os clássicos FOOTBALL MANAGER (de estratégia), passando pelos superexitos MATCHDAY 1 & 2 e os inovativos programas do género, tipo EMÍLIO B. FUTBOL. No entanto, estamos em crer que este E. H. INTERNATIONAL SOCCER é o mais completo programa do género, pois possui um excelente menu, recheado com um vasto número de opções, muitas delas originais e bastante práticas, como por certo se darão conta. Graficamente, E. H. INTERNATIONAL SOCCER está bastante aceitável e, apesar dos efeitos sonoros serem escassos, eles são compensados pela jogabilidade do programa.

EDITOR: AUDIOGENIC.
GÉNERO: SIMULAÇÃO/DESPORTO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 19. SOM 48K:9.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 14.
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UM CLÁSSICO NO GÉNERO!

VIGILANTE

O crime organizado é um dos temas abordados nos últimos programas, envolvendo luta corpo-a-corpo e habilidades no domínio das artes marciais. Estamos a lembrar-nos de RENEGADE, DOUBLE DRAGON... entre outros. VIGILANTE é mais um no género e resulta também de uma conversão de um jogo de máquinas, bastante popular, por sinal. A namorada do nosso herói é uma inocente refém nas mãos de um poderoso «gang» que tudo faz para não ser impedido nas suas maléficas atitudes para com os pacatos habitantes de Nova Iorque, em 1994. Esta versão de VIGILANTE está um pouco aquém daquilo que poderia ter sido feito em relação a este jogo. Com gráficos a tender para o medíocre e efeitos sonoros um pouco repetitivos, fazem deste VIGILANTE mais um no género!

EDITOR: US GOLD.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM 48K: 14.
GRÁFICOS: 13. USO DA COR: 11.
MOVIMENTO: 12. ADICTIVIDADE: 14.
TOTAL: 14.
OPINIÃO: PODIA ESTAR MELHOR!

SUPERTRUX

A primeira frase que nos ocorre quando vemos este jogo no «écran» de um televisor, exposto numa loja comercial, é: «Olha o WEC LE MANS!». Só depois de pararmos um pouco e começarmos a ver o programa com mais atenção, é que nos apercebemos que na realidade não se trata de uma corrida de «Porshes», mas sim de camiões. O jogo é SUPERTRUX e é mais um programa de corridas em 3D (três dimensões). A inovação? Apenas uma... em vez de conduzirmos um carro desportivo, ou de competição, conduzimos um camião que, tal como nos programas do mesmo género, tem que percorrer o maior número de pistas possíveis. Graficamente está bastante bom este SUPERTRUX, pecando somente na originalidade e na monotonia de ser mais um no género. Se possui o famoso WEC LE MANS, este é uma semicópia!

EDITOR: IN — HOUSE.
GÉNERO: SIMULAÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 16. SOM 48K: 17.
GRÁFICOS: 17 USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 14. ADICTIVIDADE: 16.
TOTAL: 16.
OPINIÃO: POUCA ORIGINALIDADE!

JOGOS DE TOPO — JN SPECTRUM

ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
1-FORGOTTEN WORLDS	1-CORRUPTION	1-WEC LE MANS
2-SILKWORM	2-ABRACADABRA	2-CRAZY CARS II
3-ZYBEX	3-BARD'S TALE	3-LAST NINJA II
4-3D POOL	4-JACK THE RIPPER	4-ROBOCOP
5-TIME SCANNER	5-CARVALHO	5-XYBOTS

JUÍZES NACIONAIS



PORFÍRIO FERNANDO CANCELA VALENTE
RUA DE CÂMARA PESTANA, 436-4.º
4300 PORTO

BATMAN 2

É mais um jogo da empresa britânica Ocean, que tem vindo a realizar sempre produtos de boa qualidade. Neste jogo somos o famoso herói da BD (banda desenhada) BATMAN, que tem por missão salvar o seu companheiro de grandes aventuras, o ROBIN (o rapaz-prodígio). No caminho podemos recolher armas e pistas que nos levam até ao perigoso vilão, o Penguim que mantém cativo o amigo de BATMAN. Entre outras armas, está o famoso e indispensável «batrang», principal arma de Batman. BATMAN 2, com excelentes gráficos e com um bom uso da cor, é um jogo que nos prende ao computador por longas horas. Enfim, BATMAN 2 é um jogo a não perder. Eis a minha classificação, na escala de zero a vinte, para este programa:

APRESENTAÇÃO: 20.
GRÁFICOS: 18.
SOM 48K: 17.
MOVIMENTO: 18.
ORIGINALIDADE: 19.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: MUITO BOM!!!



PAULO PINHO
3770 OLIVEIRA DO BAIRRO

CYBERNOID II

Estamos perante um excelente programa (na minha opinião) e que combina pura acção com a aventura. No jogo desempenhamos um papel de um herói futurista, pilotando uma bem equipada nave que possui um fantástico poder de fogo... A finalidade deste jogo consiste em chegarmos o mais longe possível e destruir tudo o que nos aparece pela frente. Temos, no entanto, que fazer frente e esquivarmo-nos aos múltiplos perigos que vão aparecendo ao longo da progressão da nossa missão. CYBERNOID II é um jogo bastante adictivo, com excelentes gráficos e trepidantes efeitos sonoros. Eis, portanto, um jogo que a todos aconselho vivamente. Na escala de zero a vinte, eis a minha classificação para este programa:

APRESENTAÇÃO: 20.
GRÁFICOS: 19.
MOVIMENTO: 17.
SOM 48K: 19.
ORIGINALIDADE: 16.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: JÁ ESTÁ À VENDA!

O DIÁLOGO PROSSEGUE!

Por JOÃO CRUZ

A cada edição que surge, este espaço tem sempre «uma» carta a responder, «um» leitor a atender, sempre com os mais variados assuntos relacionados com computadores, em particular com os vídeo-jogos. Cria-se assim, um aprazível ambiente de entreajuda a cada edição de Micromania e também deste modo o diálogo prossegue, sempre com algo de interesse a abordar. Assim, continuando a responder a mais alguns leitores que nos remetem as suas questões, começamos por esclarecer o Luís Lamas, de Lourosa, que nos pediu que explicássemos como introduzir os tão polémicos POKES, detalhadamente. Bem, como os leitores mais atentos a esta secção sabem, esse foi um dos temas mais abordados em edições anteriores e que, pelos vistos, continua a dar que falar. Para não estarmos sempre a repetir a mesma explicação (até porque se tornaria aborrecido) para aqueles leitores que já o sabem fazer, deixamos aqui a morada deste leitor e quem estiver interessado em dar uma ajuda pode escrever para: Luís Lamas, Vergada-Mozelos, 4535 Lourosa. Outro leitor com a mesma dúvida é o Nuno Ricardo Ribeiro, da Rua dr. Tomás de Figueiredo — 4970 Arcos de Valdevez, a quem também podem dar uma ajudazita! De Vila do Conde, remeteu-nos o Jorge Silva uma carta pedindo ajudas nos códigos do jogo Saboteur 2 e mapa do mesmo; e ainda um mapa de Metal Army, programas estes que o nosso leitor tem bastante dificuldade em prosseguir.

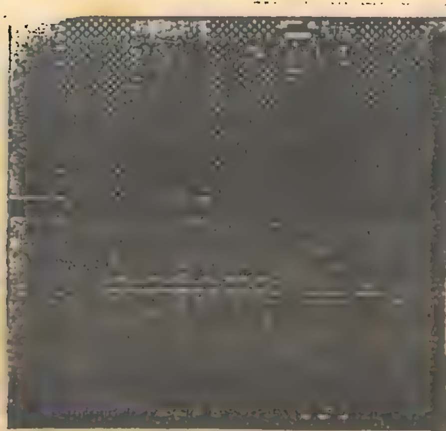
Podem enviar as ajudas para esta secção ou remetê-las directamente ao Jorge, na seguinte morada: Bairro da Previdência, BL3 — CS8 — 3.º Direito — 4480 Vila do Conde. Quanto à tua pergunta se podes enviar a tua opinião acerca de programas para o Spectrum 48/128K, é claro que sim, bastando apenas que nos remetas juntamente uma foto de passe tua para poderes fazer parte da rubrica «Juízes Nacionais».

Bom, agora é nossa intenção esclarecermos os nossos leitores (alguns deles) para que não nos peçam mais para responder por carta individualmente, pois isso não o fazemos, nem viremos a fazer. Unicamente só os contactamos mais directamente, aquando da entrega de lembranças pelas colaborações prestadas a esta secção.

Agora, para responder a questões ou esclarecer dúvidas, isso só através do Jornal (mais propriamente, desta rubrica). Facto que julgamos ser mais do que compreensível e impraticável nas actuais circunstâncias. É que recebemos dezenas de cartas semanalmente, às quais seria impossível dar uma resposta individual.

Para terminar, vamos fazer uma habitual referência aos trabalhos desta semana da rubrica Microclube e que são da autoria dos seguintes leitores: João Paulo Cardoso & Vítor Manuel Cardoso (que também remeteram os Pokes/Rotinas) e que dão ainda as seguintes dicas para DARK SIDE: em REGULUS, disparar para a porta no edifício e entrar; em OBERON, disparar contra ambos os ECDS da direita, para a esquerda e dirigirmo-nos a Oeste. O mapa de TARGET RENEGADE foi-nos remetido pelo Hugo & Cláudio Mesquita. Escrevam...

O QUE JÁ SE JOGA...



MICROPROSE SOCCER

Estamos perante mais um jogo de futebol para os microcomputadores. Desta vez trata-se de MICROPROSE SOCCER um jogo que, apesar da sua aparente falta de originalidade (lembram-se de E.B. FUTBOL), possui bastantes e inovativos pormenores técnicos que lhe conferem uma característica bastante particular neste domínio. Podendo ser jogado por dois jogadores ao mesmo tempo, tem ainda as possibilidades de ser jogado um campeonato com 16 clubes, ou um campeonato mundial entre 45 países. Pormenores como a repetição das melhores jogadas, a influência do tempo no jogo (com chuva e tudo), podermos escolher a velocidade do desenrolar do jogo, entre outros, fazem com que este MICROPROSE SOCCER não seja mais um produto do mesmo tipo.

EDITOR: MICROPROSE.
GÉNERO: SIMULAÇÃO/DESPORTO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM 48K:17.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 14.
MOVIMENTO: 16. ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: UM BOM JOGO!



3D POOL

De vez em quando, confesso que sou realmente surpreendido pela qualidade e originalidade de alguns programas. É o caso desta brilhante (no verdadeiro sentido da palavra) simulação de bilhar-de-mesa, de nome 3D POOL. Trata-se da melhor versão deste popular jogo existente para os microcomputadores. Uma simulação deveras perfeita, indo ao pormenor de podermos rodar, subir & descer e aproximar a mesa de jogo para termos uma visão minuciosa de todos os pormenores deste aliciante jogo. Podendo ser jogado por dois jogadores, ou contra o computador, 3D POOL tem ainda a possibilidade de se efectuarem torneios. Os gráficos, dentro das possibilidades, são bastante razoáveis e os efeitos sonoros deveras cativantes. Mas o melhor de tudo é a possibilidade deste jogo.

EDITOR: TELECOMSOFT.
GÉNERO: SIMULAÇÃO/BILHARES.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM 48K: 18.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UM VERDADEIRO CLÁSSICO!



RUNNING MAN

Aproveitando-se do facto de «alguém» já ter gasto milhões na promoção de jogos de máquinas originais, nos filmes, ou em famosas séries televisivas, muitas das grandes empresas britânicas tentam a todo custo converter algo que já teve anteriormente sucesso. Desta vez trata-se da adaptação de um filme com o famoso actor (e corpulento) Arnold Shwarzenneger, THE RUNNING MAN. Quem assistiu ao filme já está por dentro da história... O jogo em si consiste no tentar resolver as diversas situações, às quais o nosso herói está constantemente sujeito e enfrentar (tal como no filme) cada um dos característicos vilões da fita. Com gráficos e efeitos sonoros razoáveis, RUNNING MAN é um jogo que, no entanto, não alcançou todas as suas possibilidades do que poderia ter sido!

EDITOR: GRANDSLAM.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM 48K: 16.
GRÁFICOS: 17 USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 15. ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: A EXPERIMENTAR!

JOGOS DE TOPO

ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
1- FORGOTTEN WORLD	1- ABRACADABRA	1- XYBOTS
2- SILKWORM	2- CORRUPTION	2- WEC LE MANS
3- ZYBEX	3- JACK THE RIPPER	3- TIME SCANNER
4- TIME SCANNER	4- CARVALHO	4- ROBOCOP
5- 3D POOL	5- BARD'S TALE	5- LAST NINJA II

JN SPECTRUM

JUÍZES NACIONAIS



FERNANDO DE FREITAS TEIXEIRA
AV.ª MOUSINHO DE ALBUQUERQUE, 90-R/C
4490 PÓVOA DE VARZIM

R-TYPE

Trata-se de um jogo de «tiro neles», ou seja, mais um «shoot em'up». A nossa função é tomar os comandos da nave R-9 e destruir tudo o que nos aparece pela frente. O tiro da nossa nave é bastante bom e potente, dado que se premirmos a tecla de disparo a fundo, obtemos um poderosíssimo disparo, permitindo assim dar fim à vida dos nossos inimigos com mais facilidade. Ao longo do caminho, o piloto da nave R-9 tem a possibilidade de recolher vários ícones que nos dão mais e melhores armas. Tudo neste jogo é bom; os gráficos, a cor e o movimento da nave... mas há uma coisa inevitável que é o habitual carregamento separado de cada nível do jogo. Eis a minha classificação para este R-TYPE, um jogo que a todos aconselho:

APRESENTAÇÃO: 19.
GRÁFICOS: 20.
SOM 48K: 18.
MOVIMENTO: 20.
ORIGINALIDADE: 18.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: OBRIGATÓRIO!!!



RICARDO OSÓRIO DA SILVA DIAS
RUA DO BONFIM, 636-3.º
4300 PORTO

ROBOCOP

Eis mais um espectacular jogo da empresa britânica Ocean. ROBOCOP é um jogo fora de série, em que a missão consiste em libertar o Presidente das garras de Emil Antonowsky, o chefe do crime organizado de Detroit. No primeiro nível, a nossa missão é resgatar uma jovem rapariga que está detida por um maníaco. Para chegar ao local é preciso atravessar a cidade e isso não é nada fácil. O final do primeiro nível é como jogar de «tiro-ao-alvo», ou seja, fazendo uso da nossa arma com mira especial, tentar matar o maníaco sem ferir a rapariga. ROBOCOP está graficamente espectacular, sendo, na minha opinião, o melhor jogo jamais editado para o Spectrum... Eis a minha classificação para este programa.

APRESENTAÇÃO: 19.
GRÁFICOS: 20.
SOM 48K: 18.
MOVIMENTO: 20.
ORIGINALIDADE: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: ACÇÃO A VALER!

DAR E RECEBER!

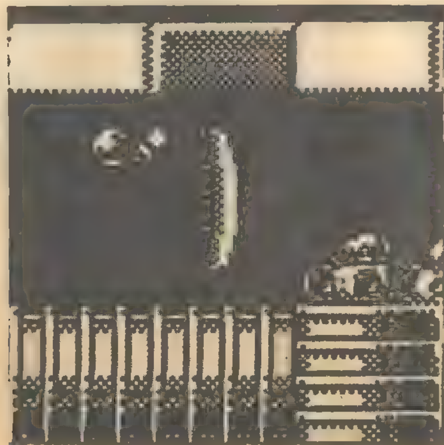
Por JOÃO CRUZ

É bastante diversificado em assuntos, o conteúdo das muitas cartas que nos vão chegando às mãos. Uns leitores oferecem os seus dotes e conhecimentos na matéria, para ajudar os mais inexperientes ou com maiores dificuldades; outros vão a cada edição retirando mais pequenos pormenores e aparentes soluções, para os seus micro-problemas. É assim que funciona esta entre-ajuda, com a secção Micromania a servir de intermediária, ajudando dentro do que é possível neste vai-vém de «dar e receber» informações acerca do universo cativante dos vídeo-jogos. E continuando neste ambiente agradável, vamos respondendo a mais cartas que, entretanto, nos chegam às mãos e divulgando mais informações remetidas nas mesmas.

Assim, de Matosinhos escreveu o Rui Miguel Santos, remetendo-nos as seguintes dicas: em Indiana Jones, teclar «Jimbo» no quadro das opções e terão vidas infinitas; em CYBERNOID, defina as teclas com YXES. A seguir redefina as teclas de jogo e terão vidas infinitas; em CYBERNOID II, defina as teclas com ORGY. Redefina as teclas de jogo e terão vidas infinitas. Neste jogo existem ainda as teclas Y para «SMART BOMBS» e U para «PATLS»,... Eis agora alguns códigos de acesso: FREDDY HARDEST (2.ª PARTE) — 897653; NAVY MOVES (2.ª PARTE) — 63723; SOL NEGRO (2.ª PARTE) — 2414520; ARMY MOVES (2.ª PARTE) — 27351; REX (para obter vidas infinitas) — 8886899910979109; BLACK BEARD (para obter vidas infinitas) — ASDF. Prosseguindo com mais dicas deste leitor: em ROAD RUNNER, carregar RTHB ao mesmo tempo, para obtermos vidas infinitas; em NEBULUS, quando estivermos a jogar, carregar N, E, B, CAPS SHIFT, ao mesmo tempo, para obtermos igualmente vidas infinitas; em EXOLON, definir as teclas ZORBA e voltar a redefinir as teclas, com que pretendemos jogar e teremos assim vidas infinitas. E pronto, deste leitor foi tudo, deixando-nos com um bom lote de dicas que, de certeza, ajudarão muitos leitores «incurralados» nestes jogos.

De S. COSME-GONDOMAR, escreveu o Bruno Filipe, remetendo as seguintes dicas: em OPERATION WOLF (versão 128K), carregar o jogo em modo 48K e jogaremos inicialmente no último nível. Em LAST NINJA II, carregar simultaneamente nas teclas 9, 0, H, várias vezes e os inimigos serão aniquilados mais rapidamente; em XENON, carregar em BREAK para colocar o jogo em modo pausa e carregar nas teclas T, I, N, Y e disparar, para obtermos vidas infinitas. Este leitor pretende ainda trocar informações acerca de jogos de computador, com outros leitores interessados. Quem assim o pretender, pode escrever para a seguinte morada: Rua Novais Cunha, 373-1.º, 4420 S. Cosme, Gondomar. Quanto aos trabalhos desta semana, da rubrica Microclube eles foram-nos remetidos pelos seguintes leitores: Carlos Santos & Pedro Lamarão; Vitor & João Cardoso, de Rio Tinto; e ainda uma rotina de João Macdonald. E por esta semana ficamos por aqui, aguardando as sempre habituais colaborações... Escrevam para: Jornal Notícias-Micromania 4052 PORTO CODEX.

O QUE JÁ SE JOGA...



ZYBEX

Realmente «shoot'em'ups» são programas que melhor exploram as potencialidades dos computadores de 8-bits. ZYBEX não é só mais um jogo a juntar à colecção de programas neste domínio; é sim, um daqueles programas que cativam os apreciadores de pura acção, do tipo destruir tudo o que vai surgindo pela frente. Em ZYBEX nem precisamos de disparar freneticamente, pois o botão de disparo é utilizado para mudarmos de arma, evitando assim um possível desgaste físico. Graficamente, ZYBEX está simplesmentes soberbo, com cenários deveras bem detalhados, efeitos sonoros tupidantes e imensa adictividade. Os inimigos alienígenas não faltam e dão bastante que fazer. Nenhum amante dos verdadeiros «arcade», pode perder este programa.

EDITOR: ZEPPELIN.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM 48K:17.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 16. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: A NÃO PERDER!



FORGOTTEN WORLDS

As conversações de máquinas de jogos dedicadas, continuam a ser alvo predilecto das grandes empresas de vídeo-jogos britânicas. Desta vez trata-se de FORGONTTEN WORLDS e que a avaliar pela excelente conversão, faz com que os Spectrum consigam dar luta ao crescente desenvolvimento, do mercado dos 16-bits. Esta versão de FORGOTTEN WORDLS está demais!!! Todos os pormenores de um verdadeiro «shoot'em' up» estão inseridos na trpidante acção deste puro «arcade». Para dar uma ideia da compexidade deste jogo, poderíamos adiantar que é uma mistura de T-TYPE com SIDE ARMS, mas bastante espectacular. O nosso herói com os seus peculiares «sun-glasses», movimenta-se por entre estrondosos cenário, repletos de acção. Um jogo a não perder...

EDITOR: CAPCOM.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM 48K: 17.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UM JOGO INESQUECÍVEL!



RED HEAT

«O INFERNO VERMELHO», com Arnold Sharwzenneger foi mais um filme deste popular actor que alcançou um relativo sucesso e bom impacto na crítica. Então, porque não aproveitar o seu enredo para uma versão de um jogo de computador? Foi o que a empresa britânica OCEAN fez, alimentando assim, a crescente onda de conversões de películas adoptadas pelas grandes empresas de vídeo-jogos. RED HEAT é assim um programa que dispensa muitas apresentações e quanto à sua programação, poderemos dizer foi bastante cuidada. Os gráficos e cenários, apesar de monocromáticos, estão bem detalhados, aliados a uma animação bastante razoável e efeitos sonoros que não sendo dos melhores, são no mínimo aceitável. RED HEAT é mais um bom programa!

EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM 48K: 14.
GRÁFICOS: 18 USO DA COR: 10.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: A JOGAR!

JOGOS DE TOPO — SPECTRUM

ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
1- ZYBEX	1- ABRACADABRA	1- XYBOTS
2- SILKWORM	2- CORRUPTION	2- TIME SCANNE
3- FORGOTTEN WORLDS	3- JACK THE RIPPER	3- WEC LE MANS
4- TIME SCANNER	4- CARVALHO	4- ROBOCOP
5- 3D POOL	5- BARD'S TALE	5- INT. SOCCER

JN

JUÍZES NACIONAIS



FERNANDO DE FREITAS TEIXEIRA
AV.ª MOUZINHO DE ALBUQUERQUE, 90-R/C
4490 PÓVOA DE VARZIM

PACMANIA

Depois de alcançar sucesso durante muito tempo, PAC MAN surge agora, numa nova versão em três dimensões, intitulada PACMANIA. O desenrolar do jogo é igual ao da primeira versão. O nosso glutão tem que comer as bolas que encontra nos caminhos dos quatro labirintos que constituem o jogo. Existem também as bolas especiais que quando ingeridas pelo nosso herói, ele poderá devorar os seus adversários. Este jogo tem uma inovação muito boa e útil e que é a possibilidade de o nosso herói poder saltar por cima dos seus adversários, permitindo escapar assim de situações de verdadeiro apuro. Em resumo, PACMANIA é um jogo bom, mas que se torna monótono. Os gráficos são aceitáveis e o movimento podia ser melhor. Eis a minha classificação para este jogo:

APRESENTAÇÃO: 17.
GRÁFICOS: 15.
SOM 48K: 15.
MOVIMENTO: 16.
ORIGINALIDADE: 17.
ADICTIVIDADE: 16.
TOTAL: 16.
OPINIÃO: BOM!



RICARDO OSÓRIO DA SILVA DIAS
RUA DO BONFIM, 636-3.º
4300 PORTO

NIGEL MANSELL G.P.

O jogo consiste em participar no campeonato mundial de Fórmula Um. Para chegarmos a conduzir nas corridas oficiais, é preciso qualificarmo-nos e para isso temos de alcançar um tempo inferior ao que nos é dado no início da corrida. NIGEL MANSELL GRAND PRIX é, quanto a mim, o melhor simulador de Fórmula Um programado até ao momento, pois dispõe de todas as características exigíveis a um programa que foi desenhado em busca da maior fidelidade possível à complexa condução destes veículos. Este é um jogo que introduz no jogador a mistura de paixão, destreza e sangue-frio que é conduzir na Fórmula Um. Para este programa, eis a minha classificação na escala de zero a vinte:

APRESENTAÇÃO: 16.
GRÁFICOS: 18.
SOM 48K: 19.
MOVIMENTO: 20.
ORIGINALIDADE: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: COMPRE Já!!!

A VIOLÊNCIA E OS JOGOS

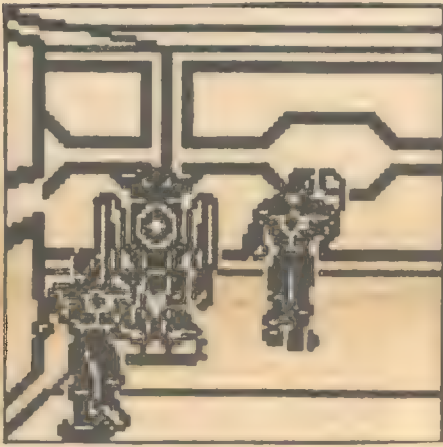
Por JOÃO CRUZ

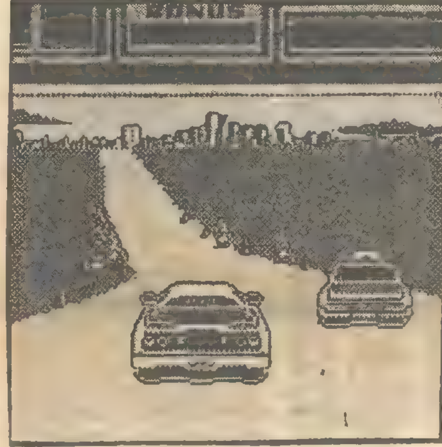
Cá estamos em mais uma habitual edição de Micromania e desta vez vamos abordar um tema que para certos leitores é um assunto delicado e, para outros, pouco importante. Quanto a nós, pensamos ser um assunto bastante actual e ao mesmo tempo útil de ser abordado: trata-se da violência oculta, manifestada pelos vídeo-jogos.

Temos vindo a apercebermo-nos de que, actualmente, os vídeo-jogos que implicam violência na sua acção (tipo «shoot'em'ups») têm vindo a proliferar cada vez mais no micro mercado e é bom perguntarmo-nos até que ponto estes programas não afectam psicologicamente os seus constantes utilizadores. Apesar deste assunto já não ser novo é a primeira vez que o abordamos mais a fundo nesta secção. Teoricamente, os vídeo-jogos deveriam afectar (a uns mais do que outros, dependendo dos sistemas utilizados pelas pessoas) os jogadores, pois muitos deles têm como acção a violência. Vemos, com frequência, que o objectivo da maioria desses programas é destruir tudo o que nos aparece pela frente! O que se verifica, na prática, não corresponde à teoria. E porquê? As teorias provenientes de alguns psicólogos, que se debruçaram mais pormenorizadamente no assunto, são que os vídeo-jogos não se tornam meios de expansão da violência a eles inerente, mas funcionam, sim, como catalisadores da violência existente em cada ser humano. Assim, quando estamos a jogar um jogo de acção e estamos empenhados freneticamente em abater todas as naves,ou inimigos que nos surgem pela frente, estamos a depositar todos os nossos esforços e acções (mais ou menos violentos) no «joystick», ou no teclado do computador e não em outra pessoa. O simples facto de darmos um «murro» na mesa, ou no computador, prova o facto de que estamos a descarregar as nossas depressões nervosas e como os jogos são adictivos, istc é, queremos sempre chegar mais longe, vai surgir o momento em que estamos tão exaustos que nos leva a concluir que, na verdade, os vídeo-jogos funcionam como um calmante para as pessoas mais temperamentais. No entanto, nem damos por isso... Eu, por exemplo, quando me encontro perante um jogo desse género, não me ocorrem pensamentos moralistas, pois quando estou a desencadear uma terceira guerra mundial num jogo de estratégia, ou estou a desintegrar uma série de naves espaciais num «shoot'em'up», sei que tudo não passa de um jogo no final e o que interessa é passar uns bons momentos de laser... Poderá não ser a melhor maneira de os passar, mas de certeza não há nada mais fascinante e adictivo do que o mundo fantástico e colorido dos vídeo-jogos... e que o digam todos os micro jovens dedicados! Outro pormenor, do qual se podem tirar bastantes e positivas conclusões acerca deste assunto, é que se nota, na prática, que os jovens que jogam vídeo-jogos são menos agressivos do que os que não têm esse «hobby». Portanto, a violência inerente dos jogos é inofensiva!

O QUE JÁ SE JOGA...







DOMINATOR

Pelo que temos vindo a observar, ultimamente, programas do tipo «shoot'em'ups» continuam a surgir no micro-mercado com bastante frequência, o que conduz a uma certa falta de originalidade que se está a verificar neste domínio, devido ao muito pouco que existe para explorar nesse ramo. Então vão surgindo programas que recolhem as ideias de um, aplicam os gráficos de outro e têm a adicionar alguns novos pormenores, realizando assim um novo jogo de acção, de combates espaciais. Dentro deste conceito surge DOMINATOR, um jogo com gráficos bastante atraentes e coloridos, mas que quanto ao seu objectivo e desenrolar da acção, é a mesma história de sempre: destruir tudo o que nos surge pela frente! É no entanto um bom programa no género!

EDITOR: SYSTEM 3.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM 48K: 17.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 16. ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: UM BOM JOGO!

XYBOTS

Estamos na presença de mais uma conversão de um jogo original das máquinas de jogos dedicadas. O seu nome é XYBOTS. Podendo ser jogado por dois jogadores ao mesmo tempo, este jogo tem como cenário o interior de um complexo numa perspectiva tridimensional e é nosso objectivo percorrer os diversos corredores que o constituem eliminando pelo caminho, as constantes hordas de «robots» e assassinos que tentam impedir a todo o custo a nossa progressão. Inicialmente, os gráficos não são muitos atraentes, mas depressa esse sentimento nos escapa com o trepidante desenrolar da acção. XYBOTS é um jogo deveras adictivo, com bons pormenores técnicos, que lhe conferem uma certa originalidade, no domínio dos programas deste género.

EDITOR: TENGEN.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM 128K: 19.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: MUITO JOGÁVEL!

CRAZY CARS II

Inicialmente criado para os computadores de 16-bits, este CRAZY CARS II tem aqui a sua versão para os Spectrum. Uma vez mais se compreende que algo se iria perder nesta conversão, mas dentro das possibilidades obteve-se um resultado minimamente positivo. Como já sabem, este programa é o sucessor do original CRAZY CARS que alcançou um relativo sucesso apesar da monotomia do objectivo. A diferença deste CRAZY CARS II, reside no facto de, embora termos que correr contra o tempo, não temos que competir com outros veículos, ma sim evitar uns polícias corruptos que, a todo o custo, nos tentam impedir de alcançar o nosso «check-point» a tempo. Bons gráficos e razoáveis efeitos sonoros fazem deste CRAZY CARS II um bom jogo.

EDITOR: TITUS.
GÉNERO: SIMULAÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 16. SOM 48K: 17.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 14. ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: BOM!

JOGOS DE TOPO IN SPECTRUM

ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
1- FORGOTTEN WORLDS	1- ABRACADABRA	1- E. HUGES SOCCER
2- XYBOTS	2- CORRUPTION	2- WEC LE MANS
3- ZYBEX	3- JACK THE RIPPER	3- VIGILANTE
4- XENON	4- BARD'S TALE	4- RED HEAT
5- AFTER THE WAR	5- CARVALHO	5- ROBOCOP

JUÍZES NACIONAIS



NUNO RICARDO MOURÃO RIBEIRO
RUA DR. TOMÁS DE FIGUEIREDO
4970 ARCOS DE VALDEVEZ

OPERATION WOLF

A missão neste estrondoso programa de acção é salvarmos os prisioneiros de um campo de concentração, o que não se apresenta nada fácil. Em OPERATION WOLF nós somos um soldado de élite que, durante as seis fases de jogo, temos que matar o que nos aparece pela frente, excepto os prisioneiros ou os pacatos habitantes da região, sob pena de lhe ser descontada energia. A originalidade deste OPERATION WOLF é a de não vermos o nosso herói, pois o écrã funciona como se fosse a nossa visão. Enfim, OPERATION WOLF graficamente está muito bom, só pecando no som. No entanto, é um jogo que de certeza o cativará. Eis a minha classificação para este excelente programa:

APRESENTAÇÃO: 18.
GRÁFICOS: 19.
SOM 48K: 14.
MOVIMENTO: 18.
ORIGINALIDADE: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: UM AUTENTICO ESPECTÁCULO!

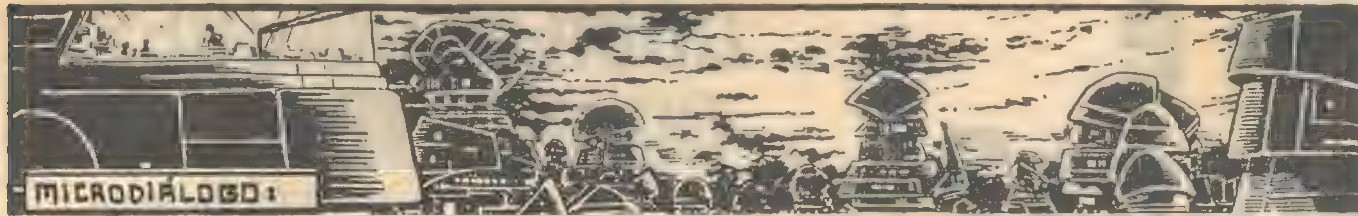


PEDRO G. F. AMENDOEIRA
RUA MANUEL JOSÉ DA SILVA
EDIFÍCIO BOLÍVAR, 3.º ESQUERDO
3720 OLIVEIRA DE AZEMÉIS

PARIS-DAKAR

«Nuestros hermanos» encontram-se realmente na linha da frente no que diz respeito a jogos para micro computadores. Entre as dezenas de jogos espanhóis que «invadem» o mercado nacional, destaca-se este fabuloso PARIS-DAKAR. A nossa missão consiste em percorrer as nove etapas, agrupadas em três fases: Europa, Sahara e Ténere. Partindo da capital francesa é nosso objectivo alcançar as praias africanas de Dakar, competindo com os melhores do Mundo na busca do primeiro lugar nesta consagrada prova. As etapas são sempre diferentes e para nos auxiliar na difícil tarefa de orientação dispomos de um caderno de navegação. Decididamente, um jogo a ter entre os melhores.

APRESENTAÇÃO: 17.
GRÁFICOS: 18.
SOM 48K: 16.
MOVIMENTO: 20.
ORIGINALIDADE: 18.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: COMPRE JÁ!



ATENÇÃO ÀS AULAS!

Por JOÃO CRUZ

Outubro é um mês em que, praticamente, todas as escolas já abriram as suas portas para um novo ano escolar. Assim sendo, as atenções dos jovens estudantes voltam-se principalmente para essas actividades. A todos os nossos habituais leitores desejamos boa sorte e felicidades nos estudos, aguardando como sempre as vossas colaborações para esta rubrica semanal, provenientes dos vossos tempos livres. É preciso não se esquecerem que, primeiro, estão os estudos e depois os momentos de lazer, os vídeo-jogos, ... Tenham atenção às aulas, pois se o fizerem verão que têm tempo para conciliar ambas as coisas. Nós estaremos sempre a aguardar novidades vossas e a ajudar, dentro do que nos é possível, todos os apreciadores dos computadores e seus vídeo-jogos... Depois desta breve introdução, vamos dar continuidade a mais algumas cartas, das muitas que nos têm chegado às mãos.

De ERMESINDE, escreveu o clube MICROMAN que tem como fundadores o EDGAR & NUNO. Na sua carta, solicitam que alguém lhes diga como introduzir Pokes no Spectrum e no Commodore 64.

Apesar deste tema já ter sido debatido, deixamos aqui a morada destes leitores, para o caso de alguém os querer ajudar neste polémico assunto que é a introdução dos Pokes. Eis a morada: RUA DE ALVES REDOL, 53 — 4445 ERMESINDE.

De ESTARREJA escreveram-nos dois irmãos, o Sérgio e a Susana Valente, pedindo-nos o seguinte: primeiro gostariam de saber se a rubrica «O QUE JÁ SE JOGA...», desta secção, é realizada pelos responsáveis dela mesma, ou pelos leitores que habitualmente nela participam.

Ora aqui está uma pergunta fácil de responder: os três jogos criticados semana a semana, na rubrica «O QUE JÁ SE JOGA...», são única e exclusivamente tratados pelo responsável desta secção, do suplemento de Domingo do JORNAL DE NOTÍCIAS. As críticas de vídeo-jogos, realizadas pelos leitores desta secção, pertencem ao espaço denominado «JUÍZES NACIONAIS» e só neste espaço vocês têm oportunidade de exprimir as vossas impressões acerca dos progamas que já foram lançados no micromercado, independentemente do computador que possuam. Percebido? Continuando... Em segundo lugar, estes leitores querem entrar em contacto com outros jovens interessados pelo mundo dos computadores para efectuarem trocas de programas, falar sobre informática, e outros assuntos deste domínio. Aproveitam também para esclarecerem os futuros interessados de que possuem um Spectrum. Quem estiver particularmente interessado nesta solicitação, pode escrever para a seguinte morada: TRAVESSA DO OUTEIRO DA MARINHA, 129 — 3680 ESTARREJA. Quanto a cartas vamos hoje ficar por aqui, prometendo continuar a responder (dentro do que nos é possível) ao maior número de leitores que semanalmente entram em contacto connosco, através desta secção. Até lá ficamos sempre a aguardar os vossos habituais contactos e colaborações. Escrevam...

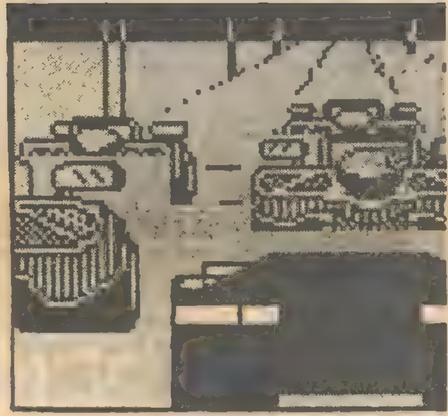
O QUE JÁ SE JOGA...



JAWS

Estamos na presença de mais um programa que, recolhendo o argumento de um já clássico filme de terror (o TUBARÃO, de Steven Spielberg), tenta recriar essa atmosfera num vídeo-jogo. O nome é JAWS, um programa que tenta conciliar um pouco de estratégia com o estilo «arcade». Embora o resultado não seja muito mau, ficou um pouco aquém das expectativas. Neste jogo, desempenhamos o papel de Brodie, o chefe da Polícia de Amity, uma pequena cidade que vive quase e exclusivamente da época balnear e da actividade piscatória, sendo o nosso papel, no jogo, recuperar quatro peças da arma que pode destruir o perigoso tubarão branco que tem aterrorizado a população de Amity. Enfim, JAWS é um programa que peca somente na animação e jogabilidade!

EDITOR: SCREEN 7.
GÉNERO: ACÇÃO/ESTRATÉGIA.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 15. SOM 48K: 15.
GRÁFICOS: 15. USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 10. ADICTIVIDADE: 14.
TOTAL: 15.
OPINIÃO: A EXPERIMENTAR!



TWIN TURBO V8

Isto é o futuro... Conduzindo o Twin Turbo V8, um dos últimos e poderosos carros do nosso planeta, temos que sobreviver nas loucas corridas de supercarros e tentar alcançar o maior brilhantismo possível para sermos temidos e venerados pelos poucos clãs existentes à face da Terra.

Eis, assim, uma curta introdução a este jogo que vem juntar-se à tendência de algumas produtoras em realizarem jogos que têm vindo a cair numa rotina de alguma falta de originalidade. Apesar de apresentar gráficos bastante aceitáveis, um bom uso das cores e efeitos sonoros razoáveis, este TWIN TURBO V8 é um pouco lento na animação e peca em grande parte na falta de originalidade. Há melhores no género!

EDITOR: CODE MASTERS.
GÉNERO: SIMULAÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 15. SOM 48K: 15.
GRÁFICOS: 16. USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: 9. ADICTIVIDADE: 11.
TOTAL: 14.
OPINIÃO: FRACA ORIGINALIDADE!



SUPER SCRAMBLE S.

Para todos aqueles que gostam de motocrosse, eis-nos perante um programa que por certo deliciará os apreciadores desta modalidade. O jogo chama-se SUPER SCRAMBLE SIMULATOR e está repleto de bastantes pormenores que o ajudam a tornar-se num clássico do género. O «écran» do jogo está dividido em três partes: uma, onde decorre a acção com uma visão em perfil lateral do terreno do jogo, uma outra com vista de cima do mesmo terreno, e uma última com indicações básicas, tais como: pontuação, o tempo, entre outras... Denotando no início uma certa dificuldade quanto ao controlo da nossa moto, vimo-nos a aperceber de que essa complexidade é resultante da combinação dos vários movimentos disponíveis, facto que vem apenas enriquecer em pormenores a animação do jogo.

EDITOR: GREMLIN.
GÉNERO: SIMULAÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM 48K: 17.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: «É VVRRROOOMMM!»

JOGOS DE TOPO

ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
1- NEWZEALAND STORY	1- ABRACADABRA	1- RED HEAT
2- RICK DANGEROUS	2- CORRUPTION	2- TIME SCANNER
3- XYBOTS	3- JACK THE RIPPER	3- 3D POOL
4- ZYBEX	4- CARVALHO	4- XYBOTS
5- SILKWORM	5- BARD'S TALE	5- METROPOLIS

JN SPECTRUM

JUÍZES NACIONAIS



PEDRO MIGUEL LOPES
LARGO DAS ESCOLAS, 36-R/C
3530 MANGUALDE

3D POOL

Mais uma vez a «Firebird» apresenta-nos um jogo em que a paciência e a audácia do jogador têm de ser postas em prática. Desta vez é um jogo de «snooker» que propõe ao jogador ser o campeão derrotando, para tal, todos os oponentes que encontrar pela frente. 3D POOL está dotado de um movimento único à volta da mesa de jogo. Os gráficos são agradáveis e o aspecto monocromático predomina, não tirando de todo o interesse de jogar. Quanto ao som, resume-se ao das pancadas do taco na bola e ao bater de umas nas outras. Isto nos 128K, pois nos Spectrum 48K o som é nulo. Enfim, 3D POOL é sem dúvida um jogo a comprar. Eis a minha classificação para este excelente programa:

APRESENTAÇÃO: 17.
GRÁFICOS: 20.
SOM 128K: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
MOVIMENTO: 20.
ORIGINALIDADE: 19.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: BRUTAL!!!

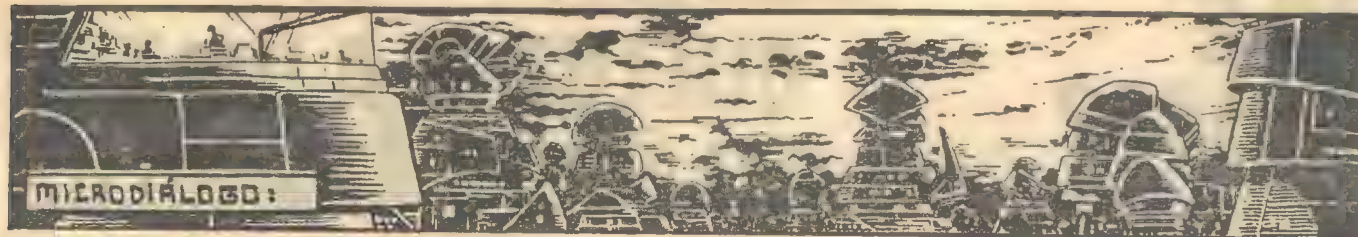


NUNO DUARTE CARVALHO DOS SANTOS
BAIRRO DO OUTEIRO, B/G-E/148-C/ /43
4200 PORTO

ROBOCOP

Estamos perante um excelente programa produzido pela empresa britânica OCEAN. Trata-se também de um brilhante jogo para todos os possuidores de um Spectrum 48/ /128K. Em ROBOCOP controlamos um robô pertencente às forças da ordem e segurança pública e, para fazer cumprir a lei nos diversos níveis de jogo, deveremos eliminar todos os malfeitores que deambulam pelas ruas de Detroit e que a todo o custo tentam impedir o nosso progresso no jogo! Enfim, ROBOCOP é um jogo que aconselho a adquirirem, devido às suas bem difinidas características, associadas ao excelente filme no qual este programa se baseia. Na escala de zero a vinte, eis a minha pontuação para este programa:

APRESENTAÇÃO: 18.
GRÁFICOS: 19.
SOM 48K: 17.
MOVIMENTO: 18.
ORIGINALIDADE: 18.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: A COMPRAR SE AINDA NÃO O TEM!



PORTAS SEMPRE ABERTAS!

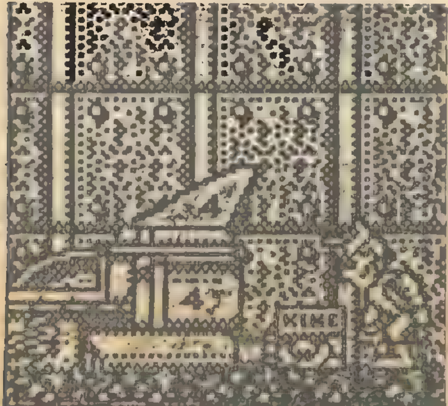
Por JOÃO CRUZ

Semana a semana vamos sendo contactados por jovens que desejam dar o seu contributo a estas páginas semanais do suplemento de domingo do «Jornal de Notícias». Sempre com assuntos de interesse com novas questões, novas «dicas» e colaborações, esta rubrica vai progredindo e dando continuidade aos seus propósitos de divulgar e incrementar tudo o que seja relacionado com computadores, muito particularmente com os vídeo-jogos. A todos os jovens que habitualmente, ou não, nos contactam, queremos salientar que temos as «portas» desta secção sempre abertas para qualquer iniciativa da vossa parte dentro deste domínio e que continuaremos a tentar progredir cada vez mais, no sentido de satisfazer um mais vasto leque de assuntos e de interessados na matéria. Para que tudo isto continue a ser possível e incentivado, aguardamos sempre a vossa preciosa e habitual colaboração. Portanto, não hesitem e escrevam, pois existe uma grande variedade de assuntos dentro deste domínio onde podem fazer incidir as vossas ideias. A informática e o mundo dos vídeo-jogos é um desembrulhar contínuo de surpresas atrás de surpresas e, por isso, há sempre algo onde podemos incidir as nossas atenções.

E tal como temos vindo a proceder, nas semanas anteriores, vamos continuar a responder a mais cartas, algumas já estão «penduradas» há já algum tempo para serem respondidas e outras que entretanto nos chegam às mãos. Do PORTO escreveu o RUI SÉRGIO SILVA, «desesperado» pois não consegue descobrir a melhor maneira de introduzir os «pokes» para o jogo NIGEL MANSELL, publicados na secção do dia 18 de Junho, do corrente ano, e que nos foram remetidos pelo PEDRO GUIMARÃES, também do Porto. Apenas nos resta deixar aqui a morada do Rui Silva: Rua de Belomonte, 74-3.°, 4000 Porto; isto para o caso do leitor que nos remeteu os referidos «pokes» querer ajudar este leitor a resolver o seu problema. Queríamos ainda dizer a este e também a outros nossos leitores nas mesmas circunstâncias, que não podemos responder individualmente a cada um dos leitores que assim nos solicitem, por razões mais do que óbvias e que aqui já foram oportunamente esclarecidas. Todas as respostas serão dadas através desta secção. Esclarecidos?

Queríamos agora aproveitar estas linhas finais continuando a insistir em certos pontos básicos, para que os futuros trabalhos e colaborações que nos remeterem tenham as condições mínimas aceitáveis para uma posterior publicação na rubrica Microclube. Portanto, nas futuras colaborações enviem sempre material em folhas brancas lisas (nada de quadriculado ou pautado) e escritas, ou desenhadas, com marcador preto, entendido? Enviem trabalhos minimamente apresentados, pois o aspecto visual também conta bastante na selecção que fazemos dos que nos chegam às mãos. Portanto, aqui fica uma vez mais esta importante chamada de atenção. Escrevam...

O QUE JÁ SE JOGA...



THUNDERBIRDS

Estamos perante uma conversão, para os microcomputadores, de uma famosa série televisiva que alcançou bastante sucesso na Inglaterra nos anos 60 e que, recentemente, através de um novo lançamento em vídeo, voltou à popularidade. Trata-se de THUNDERBIRDS. É nosso objectivo neste programa, controlando dois destes famosos heróis, bastante peculiares diga-se de passagem, circular por quatro cenários diferentes (cada um com cerca de 20 a 30 ecrãs de jogo), recolhendo e usando os diversos objectos que vamos encontrando nas diversas zonas de jogo (muito ao estilo de jogos tais como os da série da família WALLY, entre outros). Bons gráficos, detalhados e com um bom uso de cor, aliados a razoáveis efeitos sonoros, fazem deste THUNDERBIRDS um bom jogo.

EDITOR: GRANDSLAM.
GÉNERO: ACÇÃO/ESTRATÉGIA.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM 48K: 17.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 16. ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: UM BOM JOGO!



THE NEWZEALAND STORY

Esta é a história dos pequeninos pássaros, os Wikkles, da Nova Zelândia, que foram raptados para serem aniquilados pelo terrível Walrus, um «bicho-dos-diabos»! No entanto, eis que o pequeno mas corajoso wikkle, de nome Tikki, consegue escapar e promete a si mesmo libertar todos os seus irmãos das garras do malvado Walrus, antes deste os matar. Deste modo surge este THE NEWZEALAND STORY, muito ao estilo de uma fábula e que é uma conversão de um famoso jogo das máquinas. Trata-se de jogo de plataforma, muito ao estilo dos já clássicos BUBBLE BOBBLE e GREAT GIANA SISTERS, mas repleto de pormenores bastante inovadores e de uma tremenda adictividade. Gráficos, movimentos, efeitos sonoros, jogabilidade, tudo neste jogo é deveras espectacular e cativante!

EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: ACÇÃO/PLATAFORMA.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 19. SOM 48K: 19.
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 20. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: UM CLÁSSICO NO GÉNERO!



RICK DANGEROUS

Com o surgir do terceiro filme da famosa série INDIANA JONES, eis que surge no micromercado um jogo que, apesar de à primeira vista não trazer nada de especial, está repleto de muita imaginação, originalidade e adictividade! RICK DANGEROUS chega mesmo a divertir enquanto tentamos libertar o nosso herói das complexas armadilhas com que nos deparamos com o decorrer do jogo. Quatro níveis compõem esta aventura, repleta de bons gráficos coloridos e efeitos sonoros bastante atmosféricos. A acção varia bastante e passa-se em locais bastante peculiares: no templo indígena, no Egipto, num campo de concentração e numa base de mísseis. RICK DANGEROUS é assim um excelente programa, simples na aparência mas cativante e repleto de adictividade! Não o perca.

EDITOR: FIREBIRD.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 19. SOM 48K: 17.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: É ADITIVO!

JOGOS DE TOPO

ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
1- NEWZEALAND STORY	1- ABRACADABRA	1- RED HEAT
2- RICK DANGEROUS	2- CORRUPTION	2- TIME SCANNER
3- XYBOTS	3- JACK THE RIPPER	3- METROPOLIS
4- ZYBEX	4- CARVALHO	4- 3D POOL
5- SILKWORM	5- BARD'S TALE	5- XYBOTS

JN SPECTRUM

JUÍZES NACIONAIS



PEDRO MIGUEL LOPES
LARGO DAS ESCOLAS, 36-R/C
3530 MANGUALDE

RED HEAT

Neste jogo fazemos o papel de um polícia soviético que vem à América para perseguir um perigoso grupo de traficantes de droga que mataram um antigo companheiro de Arnold Shwarzenneger (o polícia russo), John. À medida que vamos avançando no jogo, o cenário vai mudando, indo desde florestas, passando pelo gélido Inverno de Moscovo, até ao interior de um hospital. Por volta desta altura, devemos estar munidos de armas, capazes de destruir tudo em que fazemos mira e que certamente nos torna a vida mais fácil. Em jeito de conclusão pode dizer-se que a OCEAN fez mais uma das suas espectaculares produções, raras a nível dos Spectrum. RED Heat é um jogo a experimentar e para o qual atribuo a seguinte pontuação:

APRESENTAÇÃO: 20.
GRÁFICOS: 20.
SOM 128K: 20.
MOVIMENTO: 20.
ORIGINALIDADE: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: MAGISTRAL!

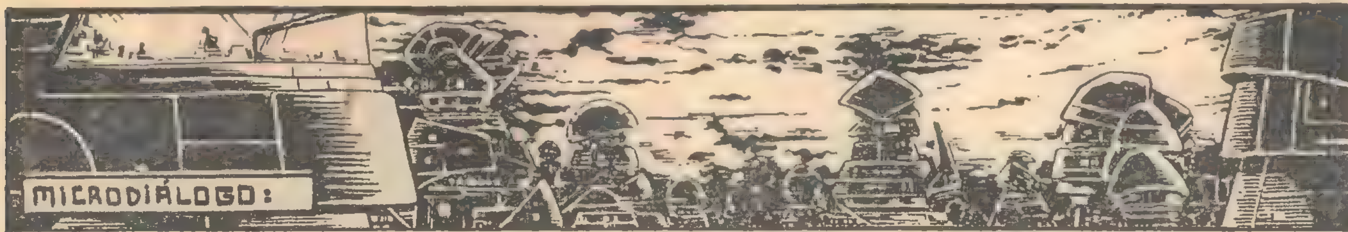


NUNO DUARTE CARVALHO DOS SANTOS
BAIRRO DO OUTEIRO, B/G-E/148-C/
/43
4200 PORTO

WEC LE MANS

Eis mais um sucesso da empresa britânica IMAGINE (que como sabem pertence já há algum tempo à empresa OCEAN) e que tem por título WEC LE MANS. Neste jogo temos que conduzir um carro de corrida e tentar alcançar sucessivamente as metas predestinadas, numa corrida contra o tempo. Como obstáculos temos muitos veículos adversários, sempre ocupados em nos retardar o mais possível no nosso progresso, e temos também que evitar os obstáculos que se encontram à face da estrada, evitando sempre que possível qualquer tipo de colisão. WEC LE MANS é um jogo bastante adictivo que nos faz esquecer programas, tais como OUTRUN e companhia... É deveras um programa espectacular, este WEC LE MANS e eis a minha pontuação para este programa:

APRESENTAÇÃO: 18.
GRÁFICOS: 18.
SOM 48K: 17.
MOVIMENTO: 20.
ORIGINALIDADE: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: AINDA NÃO O TEM???



UM DESFILE DE PERGUNTAS!

Por JOÃO CRUZ

Micromania em mais uma edição e com ela o abrir, como é hábito, do diálogo semanal entre os leitores, àcerca de assuntos relacionados com o mundo dos computadores, muito particularmente com os vídeo-jogos. Semana a semana, um desfile de perguntas e respostas vai-se desenvolvendo neste espaço, dando «lume» aos assuntos aqui abordados e incentivando um clima de diálogo aberto entre todos os microjovens que nele desejem participar... E vamos prosseguir respondendo dentro do possível aos assuntos abordados por muitos dos nossos leitores, acerca dos múltiplos temas que o mundo da «micromania» desperta em cada um. Assim, de Santo Tirso escreveu o David José, fazendo o seguinte lote de perguntas:

1 — Como é que se introduz um «Poke», numa listagem em que haja dois ou mais RANDOMIZE USR (como por exemplo no jogo ARKANOID II)?

2 — Às vezes quando introduzo um «Poke» (publicado na vossa secção), o jogo ao final de algum tempo «vai ao ar». Pergunto a que é que isto é devido?

3 — Onde há à venda o MULTIFACE ONE e como é que se introduz «Pokes» com ele?

Bom, vamos então esclarecer este nosso leitor e todos aqueles que também manifestem as mesmas dúvidas...

1 — Nessas circunstâncias o «Poke» deve ser introduzido antes da última instrução RANDOMIZE USR, uma vez que é ela a responsável pelo arranque do jogo em si.

2 — Quanto ao jogo entrar em «crash» devido a ter sido introduzido um «Poke», iddo pode acontecer com bastante frequência e devido a múltiplas e variadas razões. A justificação principal do porquê que isso acontece, reside no facto de que, quando estamos a introduzir uma instrução (comando) «Poke», estamos a alterar um dos endereços dessa parte da memória dos registos do programa em si, sendo esses endereços os números que colocamos à frente da instrução «Poke» e se o endereço da memória com que estamos a lidar através do «Poke» não for aquele que corresponde aos nossos objectivos, originando um lidar com uma parte indevida da memória, então o jogo «vai ao ar», ou mais tecnicamente entra em «crash», ficando bloqueado. É por isso que pedimos aos nossos leitores que nos remetem os «Pokes» que os testem antes de os enviarem, pois evitarão problemas deste género aos futuros utilizadores dos mesmos. E isto porque estamos aqui para nos ajudarmos uns aos outros e não tentar ver só o nosso nome publicado no jornal. De acordo?.

3 — De facto o MULTIFACE ONE parece parece não fazer parte do nosso mini-mercado nacional e só mesmo importando-o é que o conseguiremos obter. No entanto existem outros «interfaces», como por exemplo o COPY SOFT +2/+3 e que servem para o efeito, embora estejam bastante limitados em relação às capacidades do MULTIFACE ONE, uma vez que só funcionam com os novos Spectrum +2 e +3. Mas servem para a introdução de «Pokes». Continuem a participar...

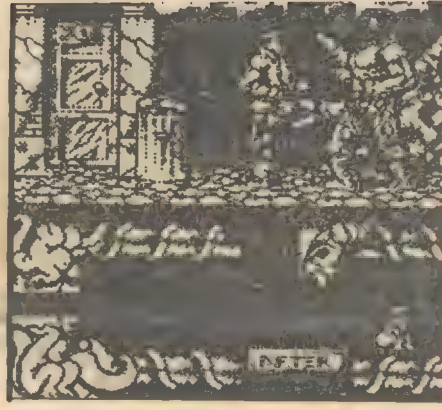
O QUE JÁ SE JOGA...



PASSING SHOT

Estamos perante a melhor simulação de um jogo de ténis até ao momento. Apesar de não serem muitos os jogos desta modalidade desportiva, existentes para os Spectrum, pode-se afirmar que este PASSING SHOT convence os adeptos deste desporto. Convertido das máquinas, este jogo reúne vários pormenores técnicos bastante realistas e adictivos. O ecrã de jogo varia com o decorrer do mesmo, sendo nos serviços de bola numa perspectiva horizontal e durante a troca de pancadas na bola, de um campo para o outro, numa visão vertical (vista de cima). Podendo ser jogado por dois jogadores ao mesmo tempo, a pares ou individualmente, contra o computador, PASSING SHOT vem terminar com o reinado do já clássico MATCH POINT nos Spectrum.

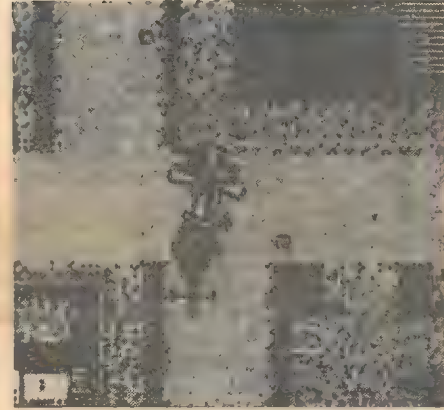
EDITOR: MIRRORSOFT.
GÉNERO: SIMULAÇÃO DE TÉNIS.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM 48K: 17.
GRÁFICOS 17. USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 19
TOTAL: 17.
OPINIÃO: VAI UMA PARTIDA?



AFTER THE WAR

O que resultaria depois de uma guerra nuclear? Escombros, cinzas, miséria, destruição, grupos armados, poderosos assassinos, cientistas loucos... e um herói, um homem de nome Julgle Rogers, o senhor da selva de asfalto! Eis uma curta, mas adequada introdução ao novo jogo da empresa espanhola Dinamic e que tem por título AFTER THE WAR (depois da guerra). Tal como nos últimos lançamentos desta empresa, a espectacularidade está acima de tudo, tendo sempre a sensação de estarmos a fazer parte de um novo filme de acção futurista! Em AFTER THE WAR destacam-se os gráficos bem detalhados, os efeitos sonoros trepidantes, uma super cativante adictividade e muita, muita acção. AFTER THE WAR é mais um sucesso na crescente escalada do software espanhol!

EDITOR: DINAMIC.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 19. SOM 48K: 18.
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: É ACÇÃO A VALER!



LICENCE TO KILL

Eis-nos perante mais um vídeo-jogo dedicado a mais um filme do famoso superagente secreto britânico James Bond-007. Desta vez trata-se de LICENCE TO KILL, derivado do último filme da série e que abrilhantou os ecrãs dos cinemas nacionais neste Verão. Tal como no filme esta versão para vídeo-jogo está deveras repleta de acção e dificuldades, diga-se de passagem. Graficamente LICENCE TO KILL está bem melhor que as anteriores versões já realizadas para os Sepectrum, a partir de outros filmes da mesma série (VIEW TO A KILL, LIVING DAYLIGHTS,...), sendo um pormenor curioso que de versão para versão, os vídeo-jogos da série 007 têm vindo a progredir para melhor, a nível dos aspectos técnicos, o que a confirmar-se dá boas perspectivas futuras!

EDITOR: DOMARK.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM 48K: 17.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: UM BOM JOGO DE ACÇÃO!

JOGOS DE TOPO — SPECTRUM

ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
1- AFTER THE WAR	1- CORRUPTION	1- RED HEAT
2- NEWZEALAND STORY	2- CARVALHO	2- TIME SCANNER
3- RICK DANGEROUS	3- ABRACADABRA	3- INT. FOOTBALL
4- LICENCE TO KILL	4- JACK THE RIPPER	4- 3D POOL
5- INDIANA JONES	5- BARD'S TALE	5- METROPOLIS

JN

JUÍZES NACIONAIS

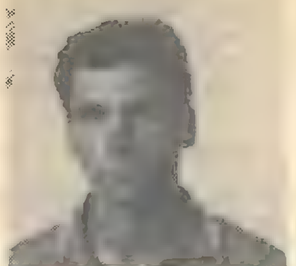


**ARMANDO MANUEL R. CAPITÃO
RUA 1.° DE MAIO-EDIFÍCIO CARACAS, A-2.° F
3530 MANGUALDE**

STORMLORD

Raffaele Cecco está de volta! Era uma vez um povo muito amistoso que habitava em Stormland, uma ilha sossegada; até que um dia chegou ali uma rainha feiticeira, cheia, de novas ideias. O povo vê-se, então, à mercê da monarca negra e é uma questão de tempo, para o pior acontecer. STORMLORD é um cavaleiro e está disposto a libertar os habitantes da ilha e defrontar a rainha. Esta missão só é possível de se efectuar de dia, pois de noite a rainha governará para sempre. No jogo comandamos o tal cavaleiro e para cumprirmos a nossa missão temos que recolher 5 objectos. Enfim, STORMLORD tem excelentes gráficos e muita cor, pecando apenas por ser bastante difícil no seu desenrolar. Eis a minha pontuação para este programa:

APRESENTAÇÃO: 20.
GRÁFICOS: 20.
SOM 48K: 17.
MOVIMENTO: 19.
ORIGINALIDADE: 19.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: IMPRESCINDÍVEL!



**AGOSTINHO M. S. SANTOS
CALVELHE, LABRUGE
4480 VILA DO CONDE**

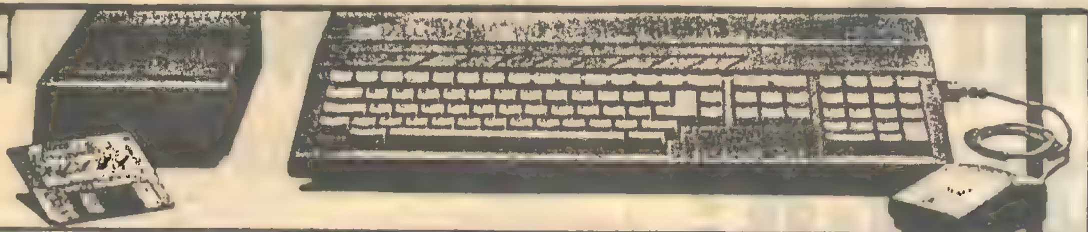
3D STOCK CARS

Trata-se de mais um jogo do tipo JET BIKE SIMULATOR e SUPER SPRINT. Podemos jogar contra o computador com um, dois, ou três amigos, ou deixar o computador jogar sozinho com os quatro carros. Além disto, pode-se controlar o número de voltas e passar à frente em certos circuitos que não nos agradem. O que há de novo neste jogo é a «inteligência» dos carros controlados pelo computador. Assim, podemos ir contra eles pois tentarão evitar o choque e se o não conseguirem é a confusão total. Quem conseguir sair mais depressa, pode até ser o vencedor da corrida. Em outros jogos anteriores do género, não tínhamos esta «inteligência» presente, visto que tinhamos apenas de andar o mais depressa possível. Enfim, 3D STOCK CARS é muito adictivo.!

APRESENTAÇÃO: 14.
GRÁFICOS: 11.
SOM 48K: 10.
MOVIMENTO: 16.
ORIGINALIDADE: 17.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 15.
OPINIÃO: INTELIGENTE!

16 bits

ATARI



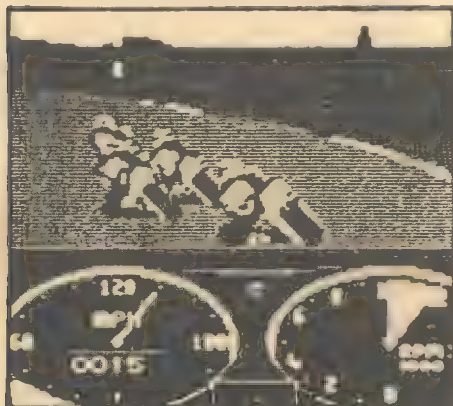
RECOLHA DE INFORMAÇÕES

Por JOÃO CRUZ

O ultimo domingo do mês significa que estamos perante mais uma edição da Micromania, dedicada a todos os possuidores de computadores diferentes dos Spectrum, muito particularmente ao mundo dos computadores de 16 bits. De facto, cresce de edição para edição o número de leitores entusiastas pelo crescente e atraente mercado dos supercomputadores de 16 bits. De tal modo que, regularmente, temos sido abordados através das cartas que os jovens, habituais leitores desta secção, nos remetem semanalmente, com um objectivo principal de recolherem um maior número de informações acerca do micromercado dos 16 bits...

Deste modo, e respondendo a alguns leitores dentro dos parâmetros já referidos, vamos começar por responder às solicitações do nosso leitor ADELINO RAMOS, de Ermesinde. Este nosso leitor gostaria que lhe fossem dadas informações acerca do computador que mais se adeque às necessidades seguintes: 1--ser excelente em som e imagem; 2-tenha a possibilidade de dar animação às imagens programadas e de serem, por sua vez, gravadas em vídeo; 3-poder ser usado com o DBASE III (pois este nosso leitor tem necessidade de trabalhar com bastantes dados numéricos, alfanuméricos e gráficos); 4-que possua rapidez de execução. Este leitor adianta ainda que, por certo, lhe diremos que actualmente o ATARI ST ou o COMMODORE AMIGA são as duas alternativas que lhe vamos propor, o que de facto é verdade, pois ambos os computadores se adequam às necessidades que referiu ter. Então, gostaria o ADELINO RAMOS que lhe indicássemos as diferenças entre ambos e qual destes corresponderia melhor às anteriores necessidades indicadas. Para abreviarmos um pouco a resposta diremos o seguinte: se for uma pessoa bastante exigente, aconselhamos a aquisição do COMMODORE AMIGA, pois a nível de cores (e não de gráficos, é preciso que se note) é superior ao ATARI e possui ainda som em estéreo. No entanto, se for uma pessoa um pouco mais económica (pois o factor monetário também é importante nestas ocasiões), aconselhamos a aquisição de um ATARI ST que em muito pouco, ou quase nada, é inferior ao AMIGA e resulta muito bem para as suas necessidades, além de possuir outras características que já referimos em edições anteriores desta rubrica. Respondendo às outras perguntas que também constam da sua carta, diremos que o COMMODORE AMIGA não permite a ligação directa com uma TV normal e o ATARI sim; há vários emuladores (programas) que tornam o ATARI compatível com o IBM, assim como também os há para o AMIGA; quanto ao «software» que nos pede que indiquemos para que possa realizar efeitos especiais de som e imagem, eles existem em abundância para os dois computadores e, portanto, não sentirá nenhuma dificuldade posterior em os adquirir. Pensamos ter esclarecido, dentro do que estava ao nosso alcance, este e outros leitores que tenham as mesmas dúvidas e necessitem destas informações.

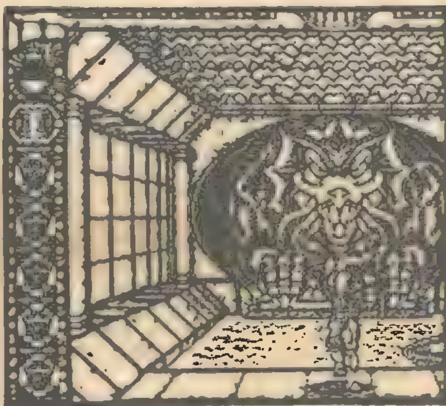
O QUE JÁ SE JOGA...



RVF HONDA

Para todos aqueles que pensavam que com SUPER HANG–ON os jogos de motos tinham encontrado o jogo ideal, eis que surge um novo programa a contrariar essa tese Trata-se de RVF HONDA, um jogo sobre o mundo do motociclismo repleto de novos pormenores e acompanhado de uma excelente animação Se bem que os cenários não cheguem sequer a intimidar os de SUPER HANG–ON, são os pormenores, tais como correr para montar na moto, quedas aparatosas bem definidas, verificação da moto, poças de óleo e agua no circuito que fazem com que este RVF HONDA consiga dar «o ar da sua graça»! Pode-se mesmo dizer que o dia em que surgir um jogo que reuna as características de SUPER HANG–ON, com as deste RVF HONDA, teremos a simulação perfeita de um jogo de motos para o computador

EDITOR: MICRO STYLE.
GÉNERO: SIMULAÇÃO MOTOS
USA MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19 SOM ATARI· 19
GRÁFICOS: 18 USO DA COR 17
MOVIMENTO· 20 ADICTIVIDADE 20
TOTAL 18
OPINIÃO SOBERBA SIMULAÇÃO DO MUNDO DO MOTOCICLISMO!



CASTLE WARRIOR

Depois do relativo sucesso alcançado por outro jogo desta companhia francesa de vídeo-jogos, Delphine, e que foi o BIO–CHALLENGE, eis que esta mesma empresa volta «à carga» com um novo e espectacular lançamento...trata-se de CASTLE WARRIOR. No jogo tomamos o papel de Ulrich, filho do rei Richard e nobre guerreiro, tendo como missão alcançar uma poção mágica que liberte seu pai do feitiço de que é vitima, outrora aadministrado pelo terrível mágico Zandor Graficamente este jogo está soberbo, desde os cenários bem coloridos, aos seres bem detalhados. Os efeitos sonoros são bastante aceitáveis e a melodia de jogo bem adequada. Os movimentos são correctos e graciosos e todo o jogo tem um ar épico, deveras envolvente.

EDITOR: DELPHINE.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19 SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 20. USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 19
TOTAL: 19.
OPINIÃO· UM JOGO DEVERAS ESPECTACULAR



RED HEAT

Embora este jogo já aqui tenha sido mencionado para os Spectrum, não quis deixar de fazer uma referência à versão para os computadores de 16 bits deste mesmo programa. De facto, se a versão para os 8 bits estava bastante razoável, esta versão para os ATARI ST realmente convenceu! Todo o desenrolar do jogo é baseado no filme INFERNO VERMELHO, mesmo na forma em como o jogo nos é apresentado. Em RED HEAT temos acesso a pequenos subjogos, dentro do desenrolar do jogo principal, o que lhe confere uma grande variedade na acção. Convém salientar que esta versão graficamente está espectacular, recorrendo às imagens digitalizadas, o que lhe confere um realismo sem par. Os efeitos sonoros são bastante bons e toda a animação é bastante boa!

EDITOR OCEAN.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19. SOM ATARI: 18
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: ESPECTACULAR!

JOGOS DE TOPO

ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
1- CASTLE WARRIOR	1- EXPLORA II	1- RUN THE GAUNTLET
2- RED HEAT	2- CHRONO QUEST	2- DRAGON NINJA
3- RVF HONDA	3- POLICE QUEST II	3- XYBOTS
4- TARGHAN	4- DEJA VU	4- FORGOTTEN WORLDS
5- KULT	5- UNINVITED	5- ROBOCOP

ATARI

JUÍZES NACIONAIS



ARMANDO MANUEL R. CAPITÃO
RUA 1.° DE MAIO-EDIFÍCIO CARACAS, A-2.° F
3530 MANGUALDE

INTERNATIONAL SOCCER

Até há pouco tempo, a empresa Audiogenic quase não era conhecida, mas agora com este jogo ganhou enorme prestígio. Este jogo de futebol é, sem dúvida, o melhor programa do género. EMLYN HUGES INTERNATIONAL SOCCER tem um «menu» muito variado com muitas opções, aliado a gráficos excelentes e bom som. Os jogadores podem dar «saltos de peixe», toques de calcanhar, toques de cabeça, grandes remates... Podemos efectuar jogos amigáveis, do campeonato ou «taça». O jogo é um desafio real, pois tem todos os pormenores e regras. Ao fim de um campeonato e «taças», podemos ver os melhores marcadores de cada equipa. Este INTERNATIONAL SOCCER tem ainda dez níveis de crescente dificuldade e quando jogado por duas pessoas é muito mais aliciante. É de mais!!!

APRESENTAÇÃO: 20.
GRÁFICOS: 20.
SOM 48K: 19.
MOVIMENTO: 20.
ORIGINALIDADE: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: DELIRANTE, CATIVANTE, MONUMENTAL!!!

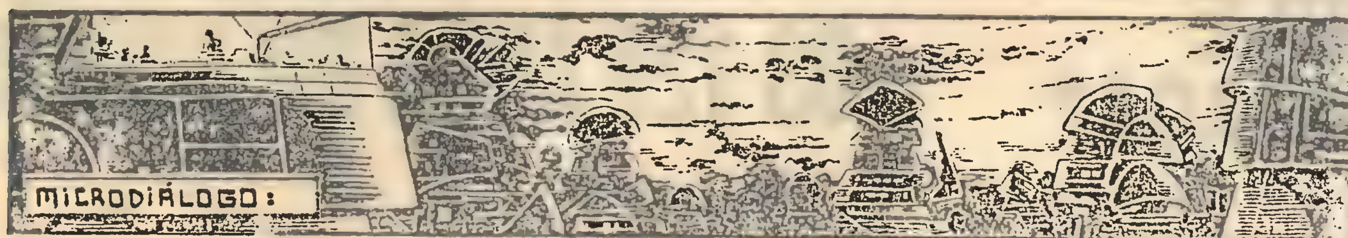


AGOSTINHO M. S. SANTOS
CALVELHE, LABRUGE
4480 VILA DO CONDE

GRAND PRIX SIMULATOR

É uma produção da Code Masters no estilo SUPER SPRINT, onde se pode jogar sozinho, ou com um amigo, contra o computador. O nosso objectivo é passar as várias pistas e para isso temos de vencer sempre o computador, o que não é nada fácil,a partir da terceira pista. Quanto a gráficos, não há nada de novo, pois a técnica é a mesma usada no SUPER SPRINT. Além disto, há um pormenor interessante que reside no facto de certas mensagens serem audíveis e não apenas visualizadas no ecrã, como por exemplo a mensagem de fim de jogo «GAME OVER». Em resumo, este GRAND PRIX SIMULATOR não tem nada de novo para oferecer, excluindo como referi, as mensagens audíveis... Eis a minha classificação para este programa:

APRESENTAÇÃO: 15.
GRÁFICOS: 11.
SOM 48K: 16.
MOVIMENTO· 13.
ORIGINALIDADE· 12.
ADICTIVIDADE: 12.
TOTAL: 13.
OPINIÃO: RAZOÁVEL!



AJUDAR É O OBJECTIVO!

Por JOÃO CRUZ

Eis-nos perante mais uma edição desta rubrica, já habitual neste suplemento de domingo, onde continuaremos a dar principal destaque às inúmeras «dicas» para os vídeojogos, que muitos leitores nos têm remetido e são sempre de grande utilidade, pelo menos para aqueles que se encontram com maior ou menor dificuldade, em prosseguir num determinado jogo. Além do mais, é promovido nesta secção semanal o clima de entreajuda entre todos os jovens leitores habituais desta rubrica, pois ajudar é também o nosso objectivo. Assim, de S. Cosme – Gondomar, envia-nos o BRUNO FILIPE as seguintes «dicas», para os seguintes vídeojogos: NAVY MOVES — o código de acesso à segunda parte é 63723; LAST NINJA II — carregar na tecla 9, zero e H, ao mesmo tempo e os inimigos morrerão muito mais rapidamente; WHEELS & FARGO — no início da corrida, carregar nas diferentes teclas W, E, S, T várias vezes e obteremos deste modo vidas infinitas; RAMBO III — no menu das opções, carregar nas seguintes teclas, simultaneamente, Q, W, E, R, T e no início do jogo, voltar a carregar nessas mesmas teclas e passaremos de nível, ou para o segundo, ou para o terceiro (atenção que esta «dica» é só garantida para os possuidores da versão 128K); SOL NEGRO — para obtermos imunidade durante o jogo, carregar nas seguintes teclas... 1, 2, Y, J; COLISEUM – para obtermos vidas infinitas, carregar nas teclas I, S, A, B, E, L no ecrã das opções... e pronto, deste leitor foram estas as «dicas», e quem desejar trocar correspondência com ele pode fazê-lo para a seguinte morada: Rua de Novais Cunha, 373-1.º, 4420 S. Cosme – Gondomar. Prosseguimos com os seguintes Pokes, remetidos pelo PDERO MIGUEL, do Porto: CYBERNOID II — Poke 35426,3; ACTION FORCE II — Poke 27472,232; ATIC ATAC — Poke 36519,0; DYNAMITE DAN — Poke 58770,20; 1942 — Poke 47007,0; CAULDRON — Poke 40060,0; BLIND PANIC — Poke 40596,201 (para obtermos energia infinita); BATMAN — Poke 36798,0. Diz o PEDRO ainda o seguinte: no jogo TARGET RENEGADE, para obtermos vidas infinitas, escrever 08,08,08 na tabela de recordes e deste modo temos ao nosso alcance uma maneira muito mais fácil de terminar o jogo. Quem também desejar contactar com este leitor pode fazê-lo para a seguinte morada: Rua da Aliança, 238-3.º, 4200 Porto. De Valongo, escreveu o JORGE LUÍS remetendo-nos muitos Pokes e as seguintes «dicas»: COP OUT — para passar de nível basta matar quatro pássaros azuis, verdes ou brancos; KARNOV — para activar os objectos que estão a piscar na parte inferior do ecrã, basta carregar na tecla Y; CYBERNOID — se no quadro de escolhermos as teclas, teclarmos Y, X, E, S obteremos vidas infinitas; RASTAN — se antes de efectuarmos um salto nos baixarmos primeiro, o salto será muito maior; FM BASKET MASTER — para evitar falharmos os cestos de três pontos, esperar cinco segundos antes de cada lançamento... Quanto aos Pokes que este leitor nos remeteu serão publicados numa outra oportunidade, até porque, por hoje, já têm muito que experimentar. Ou não é? Escrevam...

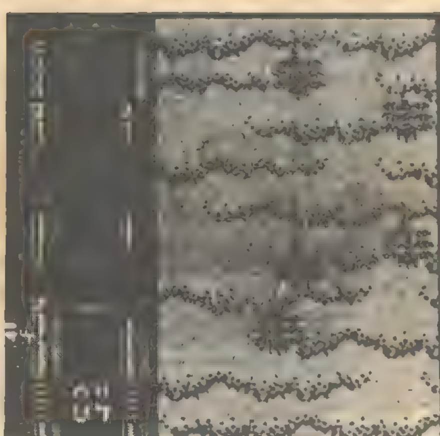
O QUE JÁ SE JOGA...



INDIANA JONES

Com o surgir do terceiro filme da série dedicada ao famoso herói INDIANA JONES, eis que nos surge a versão para o computador, adaptada do argumento do mesmo filme que tem por título INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE. Comecemos por salientar que o jogo é mesmo bom, um verdadeiro «arcade», no qual se salientam os gráficos super bem detalhados e alguns deles digitalizados (apesar de se notar pouco nesta versão para os computadores de 8-bits, os Spectrum). O movimento do nosso herói está bastante bem elaborado e todo o ambiente do filme está bem recriado. Os efeitos sonoros são adequados e não se notam falhas no «scroll». Enfim, INDIANA JONES é um jogo extremamente jogável e que apela para ser jogado, pois é adictivo!

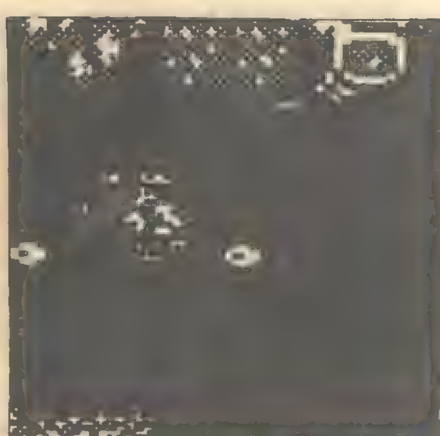
EDITOR: US GOLD.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 19. SOM 48K: 17.
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: UM EXCELENTE JOGO!



GEMINI WING

Este jogo nas máquinas é um verdadeiro estrondo e que me cativou desde o início devido à sua enorme adictividade e brilhantismo no aspecto visual. Desde logo aguardei a conversão deste «shoot'em'up» para os microcomputadores, convencido de que seria uma conversão ao alcance mesmo dos Spectrum... E então? Gráficos bastante aceitáveis, animação do jogo boa, cenários demasiadamente carregados de pormenores, tanto que não conseguimos distinguir os tiros dos inimigos e algumas naves! Concluindo, um jogo superdifícil de se prosseguir. Todos os outros pormenores, tais como armas adicionais, inimigos de fim de nível... foram incluídos neste GEMINI WING que devido a estar tão «rico» em pormenores se tornou confuso e difícil!

EDITOR: VIRGIN GAMES.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM 48K: 17.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 12.
MOVIMENTO: 12. ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 16.
OPINIÃO: PODIA ESTAR MELHOR!



MR HELI

Uma vez mais, o nosso planeta está ameaçado por seres alienígenas e, desta vez, o herói é bem peculiar, pois trata-se nada mais nada menos de que um pequeno mas «feroz» helicóptero que tem como objectivo arrasar com as pretensões dos invasores. MR. HELI é assim mais uma conversão de um jogo original das máquinas dedicadas e que está muito bem elaborado. O jogo em si consiste em três níveis de crescente dificuldade, nos quais temos que destruir tudo o que nos surge pela frente, muito ao estilo característico destes programas pertencentes à classe dos «shoot'em'ups». MR HELI é um jogo recheado de pormenores, bastante agradáveis, possuindo gráficos bem detalhados e som apurado, tudo isto aliado a uma enorme adictividade!

EDITOR: FIREBIRD.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM 48K: 17.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UMA BOA CONVERSÃO!

JOGOS DE TOPO

ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
1- RICK DANGEROUS	1- CORRUPTION	1- AFTER THE WAR
2- AFTER THE WAR	2- CARVALHO	2- KICK OFF
3- NEWZEALAND ST...	3- ABRACADABRA	3- RED HEAT
4- INDIANA JONES	4- JACK THE RIPPER	4- TIME SCANNER
5- XYBOTS	5- BARD'S TALE	5- 3D POOL

JN SPECTRUM

JUÍZES NACIONAIS



FERNANDO MANUEL LAJE PEREIRA
RUA DA ILHA DE S. JORGE, 68
4445 ERMESINDE

AFTER THE WAR

Eis mais um espectacular jogo da empresa espanhola Dinamic, autora de já muitos outros êxitos. A acção deste AFTER THE WAR desenrola-se numa cidade destruída pela guerra e na qual controlamos um personagem, um herói sobrevivente que tem de defrontar os vários bandos de assassinos que se organizaram depois da guerra. O jogo está dividido em várias fases e em cada uma delas deveremos, após ter enfrentado e ultrapassado os primeiros adversários, eliminar o chefe do bando que possui maiores capacidades de combate do que qualquer outro dos componentes de cada bando. AFTER THE WAR, com excelentes gráficos, é um jogo a não perder por todos aqueles que gostam de acção a valer. Eis a minha classificação para este programa:

APRESENTAÇÃO: 17.
GRÁFICOS: 19.
SOM 48K: 16.
MOVIMENTO: 17.
ORIGINALIDADE: 16.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: UM BOM JOGO!



CARLOS MANUEL COELHO FRANÇA
RUA DA FONTE DE CONTUMIL, 231-R/C DIREITO
4300 PORTO

CYBERNOID II

Estamos perante mais um jogo simplesmente magnífico. O objectivo deste jogo é passar os níveis, mas para isso teremos que enfrentar várias naves e nos desviar de vários obstáculos que são bastante frequentes à medida que vamos progredindo no jogo. É claro, em cada nível a dificuldade aumenta à medida que formos avançando. Em CYBERNOID II dispomos de uma nave que dispõe de várias armas, para destruir os mais diversos obstáculos, nas mais variadas situações em que nos encontramos no jogo. Destruindo as naves inimigas, surgem vários objectos que nos serão úteis para continuarmos o nosso percurso sem muita dificuldade. Eis a minha classificação para este brilhante CYBERNOID II:

APRESENTAÇÃO: 19.
GRÁFICOS: 18.
SOM 48K: 18.
MOVIMENTO: 18.
ORIGINALIDADE: 19.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: EXCELENTE!

AJUDAS SEMPRE ÚTEIS!

Por JOÃO CRUZ

Uma vez mais voltamos ao nosso contacto habitual, com todos os nossos leitores jovens, para serem abordados assuntos relacionados com computadores, muito particularmente com os sempre cativantes vídeo-jogos, um dos principais focos de ocupação dos tempos livres para milhares de jovens. As cartas que nos remetem, colaborando com esta nossa iniciativa, trazem sempre ajudas úteis para todos aqueles leitores que recorrem à nossa secção com o intuito de encontrarem soluções e «dicas» para resolver as múltiplas situações originadas por cada vídeo-jogo em si. Isto porque existem muitos leitores que têm maior dificuldade em se adaptar a alguns jogos e resolver as situações que lhes vão surgindo à medida que progridem nos mesmos, e outros leitores, com mais aptidão (digamos assim), que, através desta rubrica, ajudam esses leitores em mais dificuldades. Vive-se, assim, um sistema de entreajuda com esta secção a servir orgulhosamente de intermediária nestas relações entre todos os jovens dedicados. Por isso contamos sempre com as vossas habituais colaborações. Escrevam e participem! Prosseguindo com este clima de entreajuda vamos divulgar a solução para a segunda parte do jogo NAVY MOVES que nos foi enviada pelo VÁLTER ANDRÉ, de GONDOMAR. Diz este nosso leitor: se não conseguirmos passar a primeira parte deste jogo, eis o código que nos permite o acesso à segunda parte e que é 63723. Nesta segunda fase do jogo encontramo-nos a bordo de um submarino nuclear e é nosso objectivo destruí-lo. Para tal devemos assim proceder: obter o código do primeiro oficial, ou do capitão. Ir a um terminal e teclar PARAR MARVIN e o computador pedirá o código do primeiro oficial que depois de introduzido, a ordem é aceite. Sem sair do mesmo terminal, teclar 'EMERGER procedendo da mesma maneira que na operação anterior. Para sair do terminal teclar END. A seguir, ir à base do reactor obtendo previamente o código do oficial de transmissões e do oficial de máquinas. Quando estivermos à porta do reactor, ir ao terminal e teclar ABRIR PUERTA e será pedido o código do oficial de máquinas. Dar o código e a ordem será cumprida, abrindo-se a porta. Colocar a bomba e fugir. Voltar ao terminal e teclar TRANSMITIR e será pedido o código do oficial de transmissões. É-nos também pedida a mensagem a introduzir, para ser transmitida e que é OABERBYAMD. Depois teclar END e regressar à torre de comando e aguardar aí pelo submarino. E terminaremos a nossa missão! Diz ainda o VÁLTER ANDRÉ: para conseguirmos obter os códigos, matar os oficiais com balas e depois ajoelhar em cima deles, escolhendo o cartão (a caixa dá uma vida!). Para obtermos balas, fazer o mesmo com os outros personagens. Se o lança-chamas for utilizado não conseguirão obter nada das vítimas (mais do que compreensível!). E terminamos hoje por aqui, aguardando pelas habituais colaborações da vossa parte. Escrevam sempre!

O QUE JÁ SE JOGA...



STARGLIDER 2

Eis-nos perante a sucessão de mais um jogo, lançado há já bastante tempo para os Spectrum. Trata-se de STARGLIDER 2 que resulta da conversão do original produzido para os computadores de 16-bits. Diferenças entre as duas versões? Bastantes... Os gráficos nesta versão para os computadores de 8-bits, são também gráficos em três dimensões, só que com falta de cor, limitando-se a ser mais um jogo de gráficos de silhueta. A nível sonoro também existem várias perdas. No entanto, em comparação com o primeiro STARGLIDER, este STARGLIDER 2 está bastante mais incrementado, sendo muito mais adictivo e cativante. O nosso objectivo neste jogo é tentarmos eliminar todos os piratas espaciais do nosso sistema solar. Enfim, STARGLIDER 2 é um bom jogo.

EDITOR: MICROPROSE.
GÉNERO: ACÇÃO 3D.
TECLAS: PRÉ-DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM 48K: 17.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: UM JOGO PARA UMA ELITE DE JOGADORES!



BATMAN

Com a recente onda de «batmania» que parece ter surgido por esse mundo fora, devido ao tremendo êxito de bilheteira que está a ser o filme BATMAN, não poderia deixar de surgir, para os micro-computadores, um jogo baseado na película com o mesmo nome. A acção deste jogo segue bastante de perto o argumento do filme e tem lugar em cinco cenários diferentes. Logo à partida o sucesso deste jogo estava garantido, devido a inúmeros factores, e isso foi confirmado através dos gráficos atractivos, da boa melodia de jogo e da excelente jogabilibidade. Tal como no filme, o nosso herói recorre aos seus pequenos característicos objectos, que fazem parte do seu armamento, para superar os obstáculos de jogo. BATMAN é um êxito previamente garantido!

EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 19. SOM 48K: 18.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UM BOM FILM...JOGO!



DYNAMITE DUX

Os apreciadores de jogos tais como BUBBLE BOBBLE, GARFIELD, têm neste jogo a possibilidade de voltarem a passar bons momentos de entretenimento com o computador. DYNAMITE DUX é mais uma conversão de um famoso jogo das máquinas e que tem como pontos fortes a enorme adictividade e gráficos atraentes.No jogo controlamos um pequeno mas valente pato que tem que percorrer as ruas infestadas de outros seres que o querem eliminar a todo o custo! Desferindo poderosos socos e obtendo várias armas ao longo do nosso percurso, vamos conseguindo superar todos os obstáculos que tentam impedir a nossa progressão no jogo. DYNAMITE DUX é assim um jogo bastante jogável, dando-nos a sensação de estarmos a participar num filme de desenhos-animados!

EDITOR: ACTIVISION.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM 48K: 15.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UM JOGO AGRADÁVEL!

JOGOS DE TOPO

ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
1- AFTER THE WAR	1- CORRUPTION	1- NAVY MOVES
2- NEWZEALAND STORY	2- JACK THE RIPPER	2- INT. FOOTBALL
3- RICK DANGEROUS	3- CARVALHO	3- RED HEAT
4- BATMAN THE MOVIE	4- ABRACADABRA	4- METROPOLIS
5- DYNAMITE DUX	5- BARD'S TALE	5- TIME SCANNER

JN SPECTRUM

JUÍZES NACIONAIS

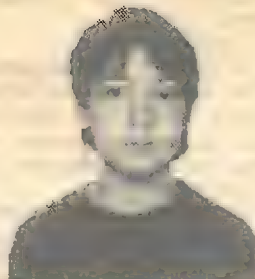


PEDRO MIGUEL GOMES
RUA MONSANTO, 284-APT. 5
4200 PORTO

MARAUDER

Eis mais um alucinante jogo da empresa britânica de videojogos, a Hewson. Trata-se de MARAUDER, um incrível jogo que maravilhará principalmente os possuidores de um Spectrum 128K. O nosso objectivo é (como sempre neste tipo de jogos) destruir tudo o que nos aparecer pela frente, para conseguirmos obter as jóias roubadas e que estão situadas em algum lugar do planeta. Enfim, tudo neste jogo é deveras espectacular e, muito particularmente, as melodias (na apresentação e durante o jogo) inacreditáveis a nível do 128K. Além deste MARAUDER ser bastante jogável, é também cativante a ponto de desejarmos jogá-lo várias vezes para ouvir, uma vez mais, as suas melodias. É deveras extraordinário: comprem-no sem hesitar!

APRESENTAÇÃO: 20.
GRÁFICOS: 19.
SOM 128K: 20.
MOVIMENTO: 19.
ORIGINALIDADE: 18.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: INACREDITÁVEL!!!



LUCIANO XAVIER
RUA DA ALEGRIA, 1991
4200 PORTO

WHEELS AND FARGO

Este jogo veio quebrar a monotonia que já vinha a registar-se nos jogos de computador. Trata-se de um jogo de «cow-boys» em que temos de transportar ouro numa diligência para um bar situado num outro local do comprido cenário de jogo. Jogado por dois jogadores, um a conduzir a diligência e outro a defendê-la, torna o jogo muito mais fácil e mais cativante. É esta a história de mais um espectacular jogo, da firma espanhola «Topo Soft» que tem vindo a fazer muitos êxitos na sua carreira ao longo destes últimos tempos. WHEELS AND FARGO é assim um jogo que a todos aconselho devido à sua originalidade e criatividade, muito em falta em muitos dos novos jogos. Eis a minha classificação para este programa:

APRESENTAÇÃO: 17.
GRÁFICOS: 18.
SOM 48K: 17.
MOVIMENTO: 17.
ORIGINALIDADE: 20.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: ESPECTACULAR!



VOTEM NOS MELHORES JOGOS!

Por JOÃO CRUZ

O final deste ano de 1989 não tarda muito e, ao longo dele, o micromercado «enriqueceu» consideravelmente com dezenas de novas aquisições em matéria de vídeo-jogos. Portanto, as nossas atenções, de ano para ano, têm sido constantemente alteradas, visto que estamos dentro de uma «roda» viva — o mundo dos vídeo-jogos — que não tende a parar, antes pelo contrário. A nível nacional, dentro do que nos é permitido e oferecido, temos vindo a emitir uma opinião bastante positiva em torno deste cativante ambiente, ao passo que adesão ao mundo dos computadores, em particular ao dos vídeo-jogos, tem sido considerável. Neste sentido, apelamos aos nossos leitores habituais que colaborem, uma vez mais, numa das nossas iniciativas que se destina a apurar qual ou quais os melhores vídeo-jogos deste ano de 1989. Desta feita, vamos alargar o nosso prazo para a recepção de opiniões, que será desde Dezembro de 1989 até Fevereiro de 1990. Este prazo tem uma razão lógica, baseada no facto de ser quase sempre pelo final de cada ano que as empresas de vídeo-jogos apostam forte na qualidade e quantidade de novos produtos a serem lançados no micromercado. Assim, para dar mais tempo de reflexão aos nossos leitores e para que todos os vídeo-jogos tenham a possibilidade de ser apreciados por igual, alargou-se o prazo de recepção de opiniões dos nossos habituais jovens leitores.

Desta vez a votação será mais simples e acessível a todos os possuidores dos mais variados tipos de computadores pessoais domésticos. Basta enviaren, juntamente com as vossas habituais cartas, uma pequena lista dos cinco melhores jogos de 1989, na vossa opinião. Todos os géneros de vídeo-jogos estão incluídos nesta votação (jogos de acção, aventuras gráficas e de texto, simuladores, jogos de estratégia...). Portanto, já sabem, não importa o computador que possuam, seja ele um Spectrum, um MSX, Amstrad, Atari, Commodore, etc., enviem-nos uma lista de cinco melhores jogos de 1989, na vossa opinião. Podem enviar mais do que uma lista de votação, pois podem vir a mudar de ideias, mas devem enviar uma só lista em cada carta que nos remeterem, juntamente com os vossos habituais trabalhos. Muito bons jogos e programas foram lançados no micromercado nacional, ao longo deste produtivo ano corrente e muitos outros ainda estão para vir nesta época que antecede o Natal e o final do ano. Logicamente têm muito por onde fazer incidir as vossas opiniões. Vai ser uma escolha bastante difícil, segundo as nossas previsões, pois existem muitos jogos espectaculares e vão surgir ainda mais que vão merecer um lugar destacado no calendário das grandes microproduções deste 1989. No entanto, estamos convictos de que vamos obter no final da contagem dos votos dos nossos leitores, um «top» de vídeo-jogos bastante competitivo, mas que resultará da opinião pública em geral. Cá esperamos pelas vossas colaborações.

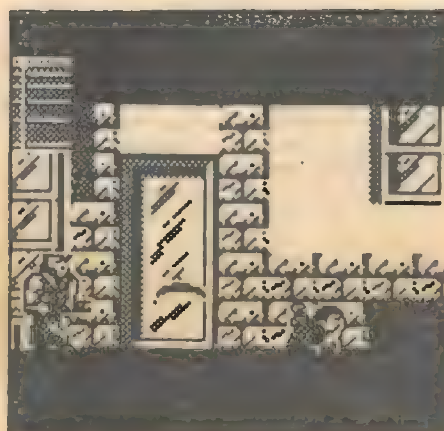
O QUE JÁ SE JOGA...



APB

Para quem gosta da série televisiva «A BALADA DE HILL STREET», este jogo vai muito ao encontro das suas expectativas. APB (ALL POINTS BULLETIN) é uma conversão de um jogo original das máquinas dedicadas e é, de certo modo, uma mistura de GRAND PRIX SIMULATOR, SUPER SPRINT com CHASE HQ (um jogo que promete ser sensação neste Natal). No jogo desempenhamos o papel do polícia Bob que, diariamente, circula pelas ruas de uma movimentada cidade, no seu carro-patrulha, recolhendo todos os infractores às violações do Código de Estrada. No entanto, periodicamente, surgem chamadas urgentes, pedindo ao nosso agente que capture ladrões de bancos, traficantes e outra escumalha. A tarefa não é nada fácil, mas APB é um jogo bastante adictivo e jogável, cativando-nos rapidamente.

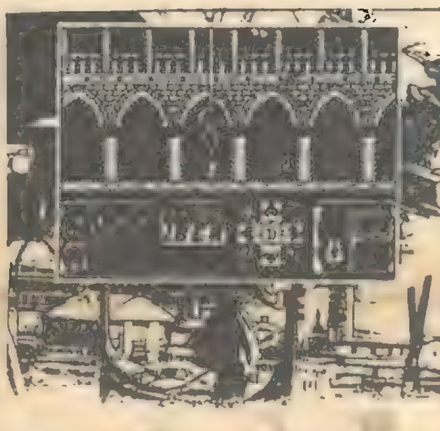
EDITOR: DOMARK.
GÉNERO: ACÇÃO/SIMULAÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM 48 K: 17.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: BASTANTE ADICTIVO!



SHINOBI

Neste jogo, somos um membro de elite dos serviços secretos britânicos e temos por objectivo salvar crianças inocentes, feitas reféns por uma terrível organização ninja que pretende com o seu acto intimidar os governos das grandes potencias mundiais. Eis-nos assim envolvidos no ambiente de um famoso jogo das máquinas (e um dos meus favoritos) e que tem por nome SHINOBI. Este envolvente jogo de acção traz como subtítulo ROLLING THUNDER 2, pois pode considerar-se que seja, no estilo de jogo, uma mera sequela do original. No entanto, este SHINOBI é bastante mais adictivo e tem um grande lote de inovações que o tornam logo atractivo. É também um jogo de persistência, pois só com bastante prática conseguiremos bons resultados na nossa missão.

EDITOR: VIRGIN GAMES.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICK: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM 48 K: 17.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UMA BOA CONVERSÃO!



CASANOVA

Mais um vídeo-jogo para abrilhantar o panorama do software espanhol que tem tido uma boa aceitação por parte do público e da crítica em geral... Trata-se de CASANOVA, um jogo ambientado nos meados do século XV, e que decorre nos bonitos cenários de Veneza. O nosso protagonista no jogo é Casanova um personagem clássico, bastante peculiar e envolto sempre em desventuras amorosas que acabam sempre em fugas desesperadas dos furiosos maridos das amantes. O nosso objectivo no jogo onsiste em percorrer as três fases do mesmo, nas quais devemos recolher os objectivos íntimos femininos que nos surgem ao longo do nosso percurso, por cada uma das distintas fases de jogo. Gráficos e cenários bem detalhados, aliados a bons efeitos sonoros fazem deste CASANOVA um sucesso.

EDITOR: IBERSOFT.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM 48 K: 17.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UM JOGO AGRADÁVEL!

JOGOS DE TOPO — SPECTRUM

ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
1- AFTER THE WAR	1- CORRUPTION	1- AFTER THE WAR
2- RICK DANGEROUS	2- CARVALHO	2- INT. FOOTBALL
3- NEWZEALAND STORY	3- ABRACADABRA	3- RED HEAT
4- SHINOBI	4- JACK THE RIPPER	4- NAVY MOVES
5- BATMAN: MOVIE	5- BARD'S TALE	5- TIME SCANNER

JN

JUÍZES NACIONAIS



JORGE SOLINE DOS SANTOS RESENDE
AV. DR. CARLOS PINTO FERREIRA, 220-1.º ESQUERDO
4480 CAXINAS - VILA DO CONDE

H.E.R.O.

Esta é mais uma magnífica conversão da Activision, para os MSX. Neste jogo temos como tarefa principal salvar um certo número de mineiros que se perdem, ou sofrem acidentes, durante o trabalho nas minas. Para isso dispomos de aparelhos úteis, como: um raio microlaser, um propulsor que nos permite voar e dinamite. A nossa tarefa é dificultada por diversos obstáculos que tentam a todo o custo impedir a progressão do nosso pequeno, mas corajoso, herói. A mina é um autêntico labirinto e nela abundam animais perigosos e mortíferos, como aranhas, cobras, morcegos e paredes radioactivas. Enfim, H.E.R.O. possui bons gráficos e movimentos que o tornam interessante e aprazível de se jogar. Eis a minha classificação para este programa:
APRESENTAÇÃO: 15.
GRÁFICOS: 19.
SOM MSX: 18.
MOVIMENTO: 19.
ORIGINALIDADE: 19.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UM JOGO «FIXE»!!!



ANTÓNIO MANUEL TEIXEIRA
RUA BARRANHA, 815-2.º
4450 SENHORA DA HORA
MATOSINHOS

AFTER THE WAR

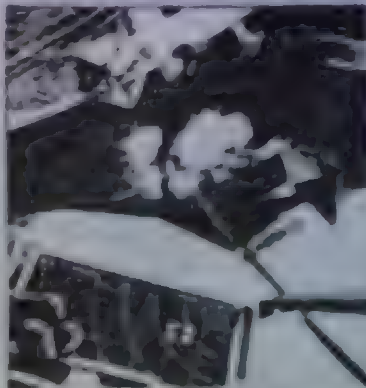
Trata-se de mais um jogo realizado pela empresa espanhola Dinamic e encontra-se dividido em duas partes. Na primeira parte deste AFTER THE WAR, teremos que lutar contra outros humanos sobreviventes do holocausto nuclear, enquanto na segunda parte do jogo a luta se trava contra as máquinas que, depois da guerra, passaram a dominar o planeta. Nas duas partes, no final de cada uma das fases que as constituem, surgem uns adversários bastante difíceis de superar no combate corpo-a-corpo. Com gráficos bastante aceitáveis e com um excelente cenário, AFTER THE WAR torna-se um jogo aprazível de se jogar. Eis a minha classificação para este excelente programa e que a todos aconselho vivamente...
APRESENTAÇÃO: 18.
GRÁFICOS: 19.
SOM 48 K: 17.
MOVIMENTO: 19.
ORIGINALIDADE: 18.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: MUITO BOM!!!

O QUE JÁ SE JOGA



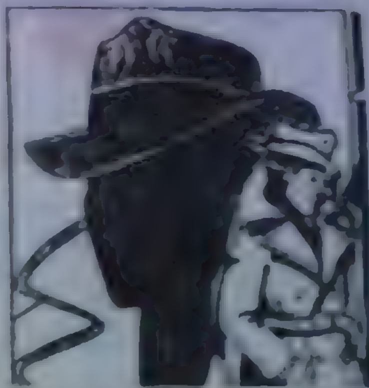
DESOLATOR

[illegible]



ANARCHY

[illegible]



PLAY IT AGAIN SAM

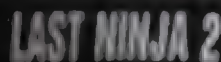
[illegible]

OS JOGOS DE TOPO

1 — [illegible]
2 — [illegible]
3 — [illegible]
4 — [illegible]
5 — STREET BASKETBALL

1 — JACK THE RIPPER
2 — [illegible]
3 — [illegible]
4 — [illegible]
5 — PLAY IT AGAIN SAM

1 — MATCH DAY II
2 — [illegible]
3 — [illegible]
4 — [illegible]
5 — PLATOON



[illegible]

EDITOR: SYSTEM 3
GÉNERO: ACÇÃO
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS
JOYSTICKS: SINCLAIR KEMPSTON
APRESENTAÇÃO: 18 SOM: 16
GRÁFICOS: 19 USO DA COR: 18
MOVIMENTO: 18 ADICTIVIDADE: 18
TOTAL: 18 OPINIÃO: MUITO BOM!

RESCUE THE HOSTAGES



[illegible]

EDITOR: OCEAN
GÉNERO: ACÇÃO
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS
JOYSTICKS: SINCLAIR KEMPSTON
APRESENTAÇÃO: 18 SOM: 16
GRÁFICOS: 19 USO DA COR: 17
MOVIMENTO: 18 ADICTIVIDADE: 20
TOTAL: 18 OPINIÃO: MUITO BOM!

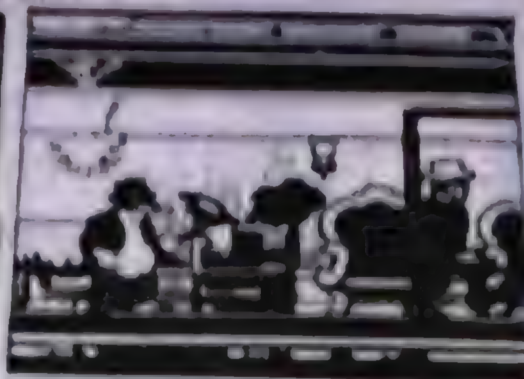


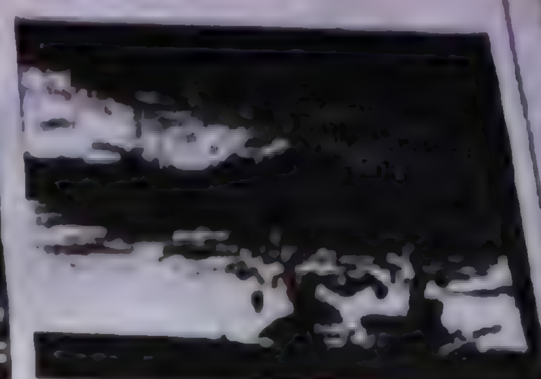
[illegible]

EDITOR: GRANDSLAM
GÉNERO: ACÇÃO
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS
JOYSTICKS: SINCLAIR KEMPSTON
APRESENTAÇÃO: 17 SOM: [illegible]
GRÁFICOS: 17 USO DA COR: [illegible]
MOVIMENTO: 17 ADICTIVIDADE: 18
TOTAL: 17 OPINIÃO: UM BOM JOGO

O QUE JÁ SE JOGA...







TYPHOON THOMPSON

Se procuram por um video-jogo que, além de acção e destreza, possua bons momentos de boa disposição e humor, então não procurem mais... TYPHOON THOMPSON tem tudo isso. A história: Um veículo de transporte de passageiros perdeu-se no planeta Arguar, de nome Mar Omega. Teme-se que todos os tripulantes tenham perecido, excepto uma criança, por sinal bastante especial. É então que surge o nosso herói, TYPHOON THOMPSON, por sinal nada destemido e que, bastante humoristicamente, é persuadido a aceitar a missão para que foi designado. Montado no seu «jet-siu» ele terá que eliminar algumas aberrações aquáticas e cumprir também algumas missões destinadas por místicos guardiões. TYPHOON THOMPSON é, sem modo algum, um jogo a não perder pelos possuidores do ST.

EDITOR: DOMARK.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM ATARI: 16.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: UM DIVERTIDO JOGO!

BATMAN

Estamos perante a versão para os computadores de 16-bits do jogo BATMAN — THE CAPED CRUSADER. Como sabem, o herói é um famoso personagem da DC COMICS, bastante popular no mundo da banda-desenhada e nos desenhos animados. Muitas vezes apelidado de «homem-morcego», devido ao seu característico disfarce, BATMAN fez a sua aparição nos computadores de 8-bits, a três dimensões e num cenário rodeado de certos toques humorísticos. Nesta segunda versão, apelidada também de BATMAN II, o ambiente da banda-desenhada é muito mais intenso e, pode-se mesmo dizer, muito bem elaborado nesta versão para os computadores de 16-bits. Com este BATMAN, os admiradores das peripécias deste herói no mundo da BD verão satisfeitos os seus desejos de colaborar numa de suas aventuras!

EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM ATARI: 17.
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: AJUDE ESTE HERÓI!

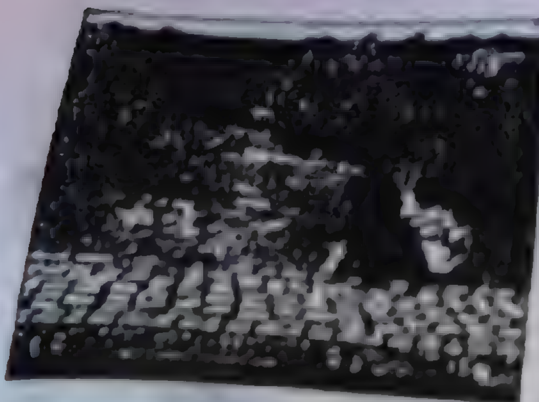
OPERATION NEPTUNE

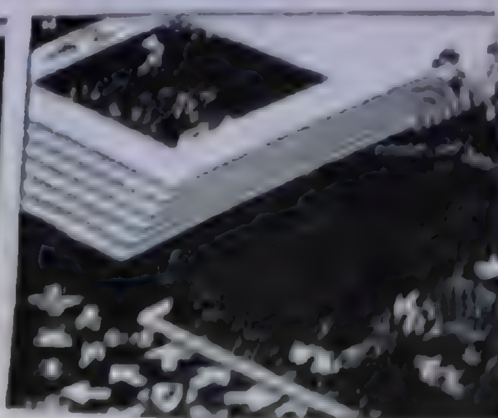
A primeira coisa que, desde início, nos cativa neste jogo é a espectacularidade da sua apresentação. Tal como se fosse o início de um estrondoso filme de acção, OPERATION NEPTUNE faz a sua aparição no mundo dos video-jogos. Trata-se de uma aventura aquática, repleta de acção, onde, conduzindo o agente-secreto Bob Morane, temos que nos infiltrar na temível base aquática do todo poderoso Mr. Ming e acabar com os seus planos perversos de conquista do Mundo. Desde combates em motos aquáticas, combates com submarinos e frenéticas lutas corpo-a-corpo nas profundezas do oceano, tudo se desenrola muito ao estilo das famosas séries dos filmes do famoso «James Bond-007». Muita espectacularidade, mas pouca jogabilidade neste OPERATION NEPTUNE.

EDITOR: INFROGRAMES.
GÉNERO: ACÇÃO/SIMULAÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20. SOM ATARI: 19.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 16. ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: A EXPERIMENTAR!

ACÇÃO AVENTURA LEITORES

O QUE JÁ SE JOGA...







WAR IN THE MIDDLE EARTH

Todos os aventureiros dedicados já estão bastante familiarizados com as espectaculares aventuras de Frodo, personagem do «best-seller» LORD OF THE RINGS. Em WAR IN THE MIDDLE EARTH surgem reminiscências da famosa aventura épica THE HOBBIT (bem conhecida entre todos os amantes da aventura), em que as vitórias dos combates desenrolados em pleno jogo, são fruto do quanto as nossas forças estão superiores às do inimigo. O objectivo principal deste WAR IN THE MIDDLE EARTH é conduzir Frodo a Mount Doom, onde ele deverá atirar para o interior de um vulcão o anel mágico, impedindo desta maneira que o terrível Sauron o possa usar para controlar Middle Earth. Uma boa animação e ótimos pormenores fazem deste jogo de estratégia um verdadeiro clássico para apreciadores.

EDITOR: MELBOURNE HOUSE
GÉNERO: AVENTURA/ESTRATÉGIA
USA: MOUSE
APRESENTAÇÃO: 19 SOM ATARI: 18
GRÁFICOS: 18 USO DA COR: 18
MOVIMENTO: 17 ADICTIVIDADE: 18
TOTAL: 18
OPINIÃO: AVENTURA A VALER!

POPULOUS

Se há um conceito [illegible] verdadeiramente é o do mundo da informática e [illegible] são os videojogos. [illegible] produtos [illegible] dos originais. No entanto, é para provar que a imaginação é ainda um forte dom de muitos programadores, eis que nos é apresentado POPULOUS. Num breve resumo desta verdadeira «obra-prima» poderemos dizer que faremos o papel de um Deus do mundo que divide o poder com outro Deus. Como seria de esperar, existe uma terrível disputa entre os dois Deuses para tomarem controlo de todo o universo sozinhos. Um a governar sempre é mais gratificante do que vários. De salientar os gráficos, os sons e os cativantes pormenores de acção.

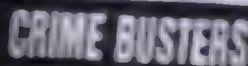
EDITOR: ELECTRONIC ARTS
GÉNERO: ACÇÃO/ESTRATÉGIA
USA: MOUSE/JOYSTICK
APRESENTAÇÃO: 20 SOM ATARI: 18
GRÁFICOS: 19 USO DA COR: 20
MOVIMENTO: 19 ADICTIVIDADE: 20
TOTAL: 19
OPINIÃO: UMA OBRA PRIMA!!!

VINDICATORS

Isto é a «guerra metálica»! Contemplamos o gigantesco [illegible], tanque de combate militar. Somos a única esperança dos habitantes do planeta TR-15... Nós somos os VINDICATORS. As terríveis forças do Tangent Empire dominaram quase toda a galáxia em ataques genocidas, um pouco mais estratégicos da memória. Então, cabe-nos a nós destruir todas as esperanças dos inimigos e libertar os povos oprimidos.

Esta é a versão para os microcomputadores de um famoso jogo das máquinas e que nesta versão para os 16 bits está francamente aproximada da original. VINDICATORS é um jogo repleto de acção, de onde se salientam os gráficos, os trepidantes efeitos sonoros e a tremenda actividade inerente a qualquer «shoot'em up» do género. A não perder!

EDITOR: DOMARK
GÉNERO: ACÇÃO
USA: MOUSE/JOYSTICK
APRESENTAÇÃO: 18 SOM ATARI: 18
GRÁFICOS: 19 USO DA COR: 18
MOVIMENTO: 18 ADICTIVIDADE: 20
TOTAL: 18
OPINIÃO: ENTRE NESTA LUTA!



CRIME BUSTERS

[illegible]

EDITOR PLAYERS
GENERO ACÇÃO
TECLAS: PODEM SER ESCOLHIDAS
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON
APRESENTAÇÃO 14 SOM 15
GRAFICOS 14 USO DA COR 14
MOVIMENTO 13 ADICTIVIDADE 14
TOTAL [illegible] OPINIÃO RAZOAVEL



TYPHOON

[illegible]

EDITOR IMAGINE
GENERO ACÇÃO
TECLAS Q-A-O-P-SPACE [illegible]
JOYSTICKS SINCLAIR/KEMPSTON
APRESENTAÇÃO 16 SOM 12
GRAFICOS 17 USO DA COR 14
MOVIMENTO 16 ADICTIVIDADE 17
TOTAL 14 OPINIÃO RAZOAVEL



MINDFIGHTER

[illegible]

EDITOR ACTIVISION
GENERO AVENTURA GRAFICA
APRESENTAÇÃO 17 GRAFICOS 18
RESPOSTA 17 VOCABULARIO 18
LOGICA 16 DIFICULDADE [illegible]
ATMOSFERA [illegible] ADICTIVIDADE [illegible]
ORIGINALIDADE [illegible] TOTAL [illegible]
OPINIÃO UMA BOA AVENTURA

ACÇÃO AVENTURA



VIXEN

O reino pré-histórico está ameaçado pela trama de grotescas criaturas e eis que nos surge VIXEN, a rapariga-raposa, para enfrentar corajosamente os medonhos seres da região. A dificuldade deste jogo é um factor predominante, mas VIXEN desde ao longo do seu trajecto de objectos que lhe tornam a vida mais fácil e a missão menos árdua. Este programa no seu estilo é bastante semelhante ao já conhecido THUNDERCATS, mas com factores inovativos e os possuidores dos modelos 128K podem disfrutar de sons e melodias bem agradáveis. VIXEN tem bons gráficos e uma excelente animação, que acompanhados de um bom uso de cor dão ao jogo um toque bem pitoresco. Mais um bom programa!

EDITOR: MARTECH. GÉNERO: ACÇÃO
TECLAS: A, Z, M, N, SPACE
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON
APRESENTAÇÃO: 17 SOM 128K: 18
GRÁFICOS: 18 USO DA COR: 17
MOVIMENTOS: 17 ADICTIVIDADE: 16
TOTAL: 17 OPINIÃO: BOM!



BIONIC COMMANDO

Infiltrar-nos na base inimiga e destruir tudo que nos aparece pela frente é o objectivo deste BIONIC COMMANDO.

Trata-se de mais um famoso jogo de máquinas, convertido para os microcomputadores e no qual somos um soldado de elite, que possuindo um braço biónico, do qual é lançado um cabo de aço, nos ajuda a prosseguir na nossa arrojada missão. Este BIONIC COMMANDO é uma espécie de COMMANDO & RAMBO inserido nos chamados jogos de plataforma. Apesar de possuir gráficos razoáveis e a conversão ser mais ou menos fiel à original, este jogo peca no aspecto de animação, dificuldade excessiva e as ideias não são muito inovadoras. No entanto é um jogo que decerto vale a pena jogar!

EDITOR: GO!. GÉNERO: ACÇÃO
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON
APRESENTAÇÃO: 15 SOM: 14
GRÁFICOS: 16 USO DA COR: 15
MOVIMENTOS: 15 ADICTIVIDADE: 16
TOTAL: 16 OPINIÃO: BOM!



BLACK BEARD

Jogos semelhantes ao famoso GAUNTLET já são bastantes os existentes no micro-mercado. No entanto, parece que por parte dos autores de vídeo-jogos ainda não está posto de lado este tipo de jogos e eis que nos surge BLACK BEARD, mais um bom programa da casa de software espanhola TOPO SOFT.

Em BLACK BEARD somos um astucioso pirata, que apenas com a sua pistola e munições limitadas, tem que enfrentar hordas de inimigos e recolher objectos valiosos que vai encontrando no seu difícil trajecto. BLACK BEARD possui gráficos bastante razoáveis e um «mapeado» bastante completo e recheado, como já é natural em jogos deste tipo.

EDITOR: TOPO SOFT. GÉNERO: ACÇÃO
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS
JOYSTICKS: KEMPSTON
APRESENTAÇÃO: 14 SOM: 14
GRÁFICOS: 15 USO DA COR: 16
MOVIMENTOS: 14 ADICTIVIDADE: 16
TOTAL: 15 OPINIÃO: BOM!

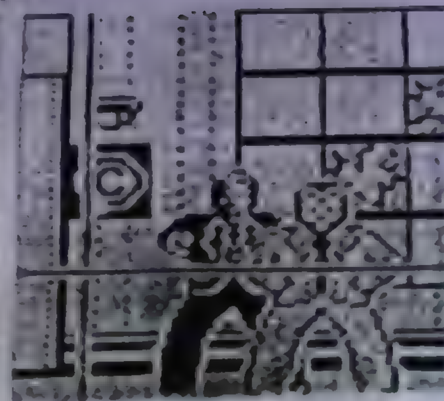
OS JOGOS DE TOPO

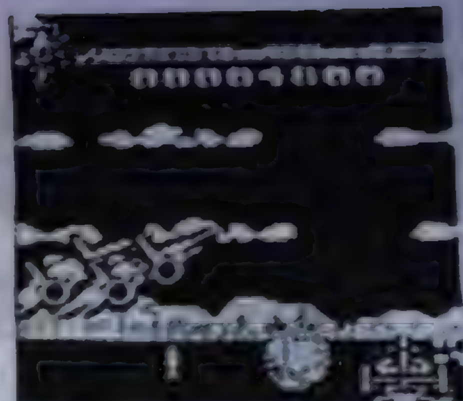
1.º BEYOND THE ICE PALACE
2.º BIONIC COMMANDO
3.º VIXEN

1.º JACK THE RIPPER
2.º PLAY IT AGAIN, SAM

1.º ARKANOID II - REVENGE OF DOH
2.º OUT RUN

O QUE JÁ SE JOGA...





BATMAN II

Um dos mais fantásticos heróis de banda desenhada parece ter cativado as atenções de vários programadores. BATMAN foi primeiramente traduzido para os micros por um dos melhores programadores britânicos, Jon Ritman, jogo esse que quanto a mim foi um dos melhores que se jogaram nos Spectrum. No entanto, nessa primeira versão BATMAN surgia-nos um pouco caricaturizado, facto que não acontece nesta segunda versão que segue muito bem a atmosfera das aventuras deste personagem na BD. A concepção deste BATMAN II está de tal modo bem estruturada que nos dá a sensação de estarmos dentro do mundo da BD. Aliado a factores que fazem com que este jogo seja um verdadeiro [illegible]: bons gráficos, movimentos e efeitos sonoros. Mais um êxito!

EDITOR: OCEAN
GÉNERO: ACÇÃO/ESTRATÉGIA
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON
APRESENTAÇÃO: 18 SOM: 17
GRÁFICOS: 18 USO DA COR: 18
MOVIMENTO: 18 ADICTIVIDADE: 19
TOTAL: 18 OPINIÃO: MUITO BOM

ROBOCOP

Aqui está a versão para os microcomputadores [illegible] do [illegible] que foi o filme ROBOCOP. Tão espectacular que foi o filme de Paul Verhoeven, que várias companhias [illegible] os direitos para [illegible] mais este sucesso. ROBOCOP foi lançado em vídeo em simultâneo com a versão para os micros, enquanto a companhia DATA EAST produziu também a versão de ROBOCOP para as máquinas de [illegible]. ROBOCOP é o resultado de uma solução alternativa para combater o crime: um novo tipo de polícia resultante da [illegible] entre a máquina e o Homem. Quanto a esta versão para os computadores, está [illegible] e segue muito bem a atmosfera do filme. Os possuidores de um 128K vão poder disfrutar melhor este jogo!

EDITOR: OCEAN
GÉNERO: ACÇÃO
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON
APRESENTAÇÃO: 18 SOM: 128K: 18
GRÁFICOS: 18 USO DA COR: 18
MOVIMENTO: 18 ADICTIVIDADE: 20
TOTAL: 18 OPINIÃO: EXCELENTE

THUNDERBLADE

Um dos mais fantásticos jogos de máquinas foi convertido para os microcomputadores: estamos a falar de THUNDERBLADE. Trata-se de um jogo de acção, no qual pilotamos um potente helicóptero com o qual temos que fazer frente aos rebeldes que pretendem [illegible] um [illegible] ditador no governo de um país que foi invadido por [illegible]. Pilotando o mais poderoso helicóptero do Mundo, denominado Gunship Thunder, equipado com potentes metralhadoras e mísseis [illegible], temos que ser [illegible] para levar a bom termo a nossa missão. [illegible] e uma versão a 3D [illegible] e [illegible] THUNDERBLADE é uma das melhores conversões do [illegible].

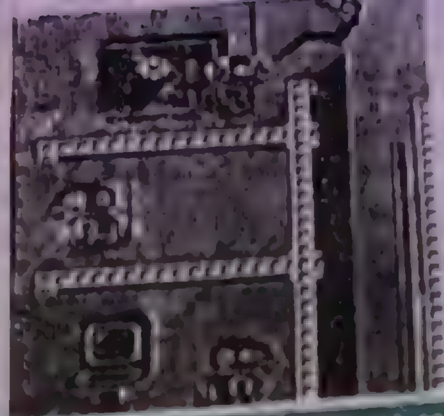
EDITOR: US GOLD
GÉNERO: ACÇÃO/SIMULADOR
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON
APRESENTAÇÃO: 18 SOM: 128K: 17
GRÁFICOS: 17 USO DA COR: 17
MOVIMENTO: 17 ADICTIVIDADE: 18
TOTAL: 18
OPINIÃO: MUITO BOM



SHACKLED

Kein não é um homem muito feliz. Sete dos seus melhores amigos foram capturados e foram aprisionados numa penitenciária de segurança máxima. A sua missão: libertá-los e conduzi-los com segurança para a liberdade. O jogo começa com o bem armado Kein, situado no primeiro nível da prisão. Movimentando-se por entre dezenas de corredores, terá que abrir portas (destruindo-as) e de onde sairão ou guardas, ou alguns dos seus amigos..., ou ainda celas vazias. Assim é SHACKLED, mais um jogo convertido dos jogos de máquinas e bastante semelhante, na sua concepção, ao já famoso GAUNTLET. SHACKLED possui gráficos bastante razoáveis e a sua acção é bastante aditiva. Peca na falta de originalidade!

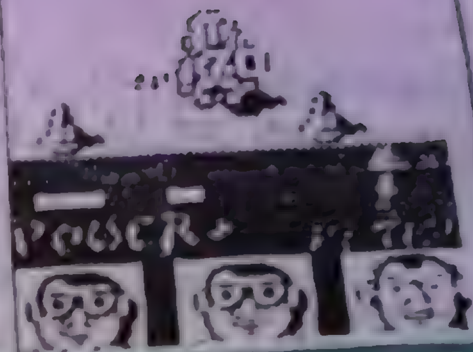
EDITOR: US GOLD GÉNERO: ACÇÃO
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON
APRESENTAÇÃO: 15 SOM: 13
GRÁFICOS: 14 USO DA COR: 14
MOVIMENTOS: 14 ADICTIVIDADE: 16
TOTAL: 14 OPINIÃO: RAZOÁVEL!



IMPOSSIBLE MISSION II

Elvin Atombender, o malvado e louco professor fora banido pelo poderoso agente secreto 4125, no anterior jogo IMPOSSIBLE MISSION. Dois anos passaram e o malvado vilão está de volta, ameaçando destruir o mundo com um gigantesco míssil nuclear. A base de Elvin é um complexo gigantesco constituído por oito torres, espalhadas nos subúrbios da cidade. A acção começa numa dessas torres, que tal como as outras, possui quartos que podemos ter acesso através dos elevadores aí existentes. Seis diferentes tipos de robôs asseguram as torres e tentam frustrar os nossos planos de salvar o planeta das mãos do louco professor. IMPOSSIBLE MISSION II tem muitas inovações e vale a pena ser jogado!

EDITOR: EPYX GÉNERO: ACÇÃO
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON
APRESENTAÇÃO: 15 SOM: 15
GRÁFICOS: 16 USO DA COR: 17
MOVIMENTO: 16 ADICTIVIDADE: 16
TOTAL: 16 OPINIÃO: BOM!



SKATE CRAZY

Freddy, um «craque» de rua, quer mostrar aos seus colegas o quanto ele vale sobre patins e toma as coisas demasiado a «peito». Então ele resolve ser classificado por um júri bastante peculiar e que tem a particularidade de ser bastante exigente. Elaborando movimentos de [illegible]-se e movendo-se com bastante destreza e rapidez, Freddy terá que agradar aos jurados para conseguir manter-se em prova e continuar a exibir-se para os seus colegas. Sempre que os jurados não estão satisfeitos com a sua exibição, Freddy zanga-se e exige freneticamente melhor pontuação (o que não lhe adianta nada). Enfim, SKATE CRAZY é um jogo bastante original na sua concepção e possui gráficos bem elaborados. Vale a pena!

EDITOR: GREMLIN GÉNERO: ACÇÃO
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON
APRESENTAÇÃO: 16 SOM: 16
GRÁFICOS: 17 USO DA COR: 15
MOVIMENTO: 16 ADICTIVIDADE: 17
TOTAL: 16 OPINIÃO: BOM!!

ADICTIVIDADE: 17
TOTAL: 17
OPINIÃO: BOM!

DANIEL A. P...
AV. DA REP...
ESQ.
4440 VILA ...

OS JOGOS DE TOPO

1.º JACK THE RIPPER

1.º MATCHDAY II
2.º FLYING SHARK

substituir os actuais ST pelos novos STE, pois são máquinas mais completas e que | cores possíveis em cada ecrã. Possui ainda duas fontes sonoras: o actual ST | com estes novos ATARI e as campanhas de trocas não faltarão

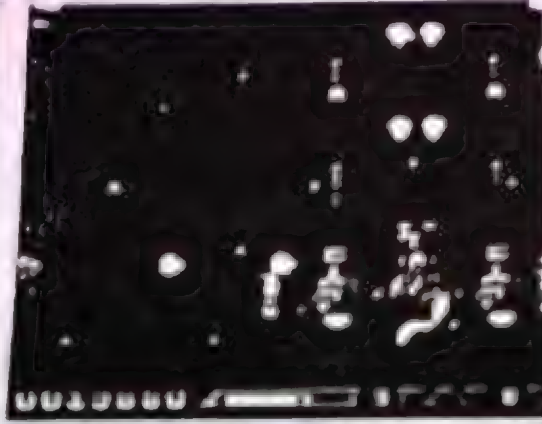
O QUE JÁ SE JOGA...



STUNT CAR

A espectacularidade talvez seja o ponto mais saliente deste excelente programa de condução em três dimensões. Trata-se de STUNT CAR, um produto da Microprose (empresa britânica de vídeo-jogos) e que está tecnicamente soberbo nesta versão para o ATARI ST. Os gráficos apesar de serem a três dimensões (não sendo muito do agrado de muitos microjovens), não são gráficos de silhueta, mas sim solidamente coloridos e por isso bastante atraentes. A animação é o facto mais marcante nesta STUNT, sendo incrivelmente fantástica em várias situações de jogo. O objectivo é competir contra um adversário, numa corrida de superpilotos com carros cuidadosamente preparados para atingirem altas velocidades. Experimente e verá!

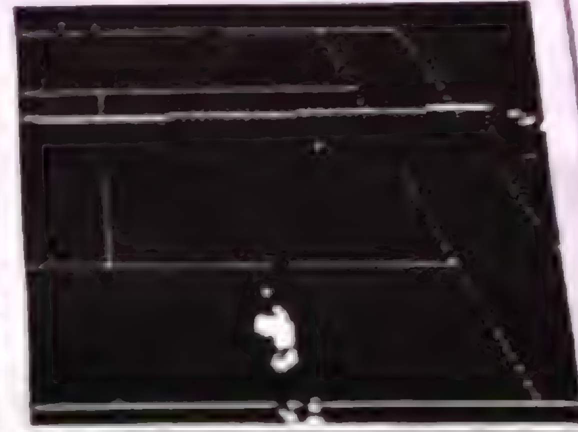
EDITOR: MICROPROSE.
GÉNERO: SIMULAÇÃO.
USA: MOUSE JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM ATARI: 17.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 20. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: ESPECTACULAR SIMULAÇÃO.



XENON II

A diskete é introduzida no computador... De repente tudo fica escuro... e sem aviso prévio, ecoa uma das mais espectaculares músicas digitalizadas que já escutei até hoje, Bomb the Bass (original do filme Assalto à 13.ª Esquadra). Assim é a introdução do melhor e mais fantástico «shoot'em'up» que já joguei até hoje!!! O seu nome XENON II – MEGABLAST... Os programadores: THE BITMAP BROTHERS. Quem mais poderia ser... O que poderei salientar mais deste autêntico «arcade» doméstico?!! Gráficos, movimentos, os scrools, a originalidade, a música, os efeitos sonoros, a tremenda adictividade... tudo, mas tudo mesmo, é deveras espectacular neste jogo!!! A acção é própria para «destruir» joysticks.

EDITOR: IMAGEWORKS.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20. SOM ATARI: 20.
GRÁFICOS: 20. USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 20. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: NÃO HÁ NADA COMPARÁVEL!!!



GREAT COURTS

Se alguma vez desejaram entrar na alta competição mundial dos campeonatos de ténis, eis que têm neste GREAT COURTS a possibilidade de o fazerem através desta espectacular simulação de um dos desportos mais atraentes da actualidade. GREAT COURTS permite-nos, assim, participar nas mais altas competições do calendário do ténis profissional. Todas as regras deste famoso desporto são aplicadas neste jogo, recheado de inúmeros pormenores técnicos que o distinguem de todas as outras simulações deste desporto, realizadas para computadores domésticos. Podendo ser jogado por dois jogadores ao mesmo tempo, na qualidade de adversário, GREAT COURTS é um jogo extremamente adictivo, possuindo gráficos e efeitos sonoros cativantes. Jogue-o!

EDITOR: UBI SOFT.
GÉNERO: SIMULAÇÃO TÉNIS.
USA: MOUSE JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: VAI UMA PARTIDA?

O QUE JÁ SE JOGA...



ROAD BLASTERS

Vindo directamente dos jogos de máquinas, ROAD BLASTERS tem todos os ingredientes para se tornar um êxito comercial. De facto, os veículos de quatro rodas, sempre foram um bom motivo para se realizar bons jogos e de há uns tempos para cá têm sido o alvo preferido, tanto dos programadores, como dos utilizadores de microcomputadores. Em ROAD BLASTERS, pilotamos um carro especial de combate que tem como objectivo «varrer» as estradas, de malfeitores e vilões. O único problema é tentar manter o tanque de gasolina sempre cheio, tarefa dificultada por obstáculos e constantes combates. ROAD BLASTERS é um bom programa, só que tal como muitos outros, peca na animação e realismo! Mas jogue-o.

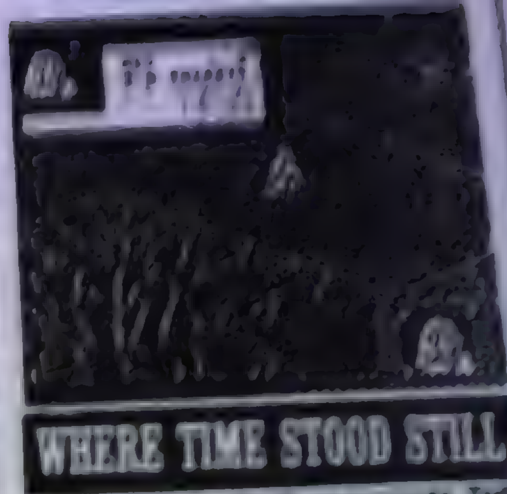
EDITOR: US GOLD GÉNERO: ACÇÃO
TECLAS: A Z O P SPACE
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON
APRESENTAÇÃO: 16 SOM: 16
GRÁFICOS: 16 USO DA COR: 16
MOVIMENTOS: 14 ADICTIVIDADE: 17
TOTAL: 16 OPINIÃO: BOM



MARAUDER

Finalmente a companhia britânica de «software» Hewson tem vindo a realizar jogos que rapidamente alcançam enormes sucessos, por serem extremamente activos e espectaculares na sua concepção. Desta vez trata-se de MARAUDER, um jogo no qual somos o capitão CT COBRA que tem como missão recuperar as jóias roubadas de Ozymandius e que estão localizadas algures, na superfície do planeta. Para tal, devemos controlar com perícia um carro de combate, armado até aos «dentes» e destruir tudo o que nos aparece pela frente. MARAUDER é mais um excelente jogo da série «shoot'em-up» e que além de uns gráficos bem elaborados, possui uma melodia a nível do 128K deveras espectacular. É mais um verdadeiro sucesso!

EDITOR: HEWSON GÉNERO: ACÇÃO
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON
APRESENTAÇÃO: 18 SOM: 128K: 18
GRÁFICOS: 18 USO DA COR: 18
MOVIMENTO: 18 ADICTIVIDADE: 18
TOTAL: 18 OPINIÃO: MUITO BOM!!



WHERE TIME STOOD STILL

Lembram-se do já consagrado THE GREAT ESCAPE? Lembram-se dos autores, Denton Designs? Conhecem a companhia britânica de «software» Ocean? Se sim, estão então bem informados para apreciarem mais um soberbo programa saído da união dos três factores acima referidos — trata-se de WHERE TIME STOOD STILL, um excelente jogo da série «arcade-adventure», que devido ao seu brilhantismo e alta qualidade é um programa só disponível para o 128K (isto falando dos Spectrum, é claro). Este jogo tem todos os ingredientes para ser considerado o melhor programa do ano, devido à sua espectacularidade. A história passa-se com quatro sobreviventes de um desastre aéreo, encurralados num mundo perdido. Um verdadeiro êxito!

EDITOR: OCEAN GÉNERO: ACÇÃO
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON
APRESENTAÇÃO: 18 SOM: 128K: 18
GRÁFICOS: 18 USO DA COR: 18
MOVIMENTO: 18 ADICTIVIDADE: 18
TOTAL: 18 OPINIÃO: EXCELENTE

OS JOGOS DE TOPO

D.T. OLYMPIC CHALLENGE

[illegible]

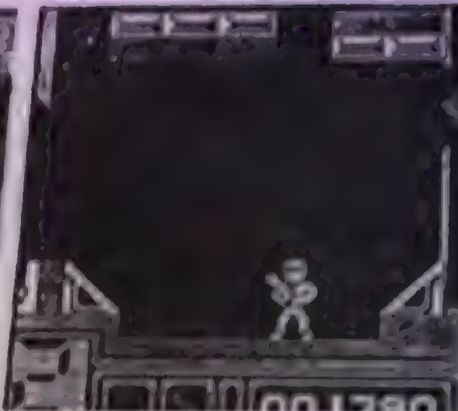
CYBERNOID II

[illegible]

FERNANDEZ MUST DIE

[illegible]







P.B.I. FOOTBALL

Trata-se de nada mais, nada menos de mais um jogo de futebol para os microcomputadores. Sim, mais um a juntar à lista dos programas deste género já realizados. Escolher as equipas, alterar os detalhes do jogo, são tudo pormenores já característicos deste tipo de programas. PETER BEARDSLEY'S INTERNATIONAL FOOTBALL tal como os seus antecessores (por exemplo o conhecido MATCH DAY) escolhemos uma das oito equipas em competição e o sistema de controlo dos jogadores é o mais utilizado recentemente (caso do MATCHDAY II) no qual o jogador que mais próximo está na bola possui um «icono» por cima da cabeça. Enfim, nada de novo neste P.B.I. FOOTBALL. Comparado com outros programas existentes já no micromercado, este jogo é bastante primitivo...

EDITOR: GRANDSLAM
GÉNERO: ACÇÃO-SIMULAÇÃO
JOYSTICKS: SINCLAIR-KEMPSTON
APRESENTAÇÃO: 13 SOM: 12
GRÁFICOS: 8 USO DA COR: 7
MOVIMENTO: 7 ADICTIVIDADE: 6
TOTAL: 7 OPINIÃO: FRACO!

HOTSHOT

Numa altura em que quase todas as ideias para se criar algo de novo nos videojogos estão a escassear, recorrendo-se apenas a inovar sobre os produtos já lançados, eis que nos surge HOTSHOT, um simulador de um desporto futurista. Este programa, não sendo totalmente original é bastante inovativo, resultando de uma mistura de jogos do tipo «Ténis à parede» com jogos de «pinball». HOTSHOT é um jogo para dois jogadores, onde poderemos competir com o computador, ou com um amigo (o que nos «facilita» a vida!). Nos três primeiros níveis, o objectivo é arrecadarmos o maior número de pontos para a qualificação. A partir daí, as coisas tornam-se mais sérias. HOTSHOT tem gráficos simples, mas é aditivo...

EDITOR: ADDICTIVE GÉNERO: ACÇÃO
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS
JOYSTICKS: SINCLAIR-KEMPSTON
APRESENTAÇÃO: 15 SOM: 14
GRÁFICOS: 13 USO DA COR: 14
MOVIMENTO: 14 ADICTIVIDADE: 17
TOTAL: 15 OPINIÃO: BOM!

FOOTBALL MANAGER II

Estamos na presença do segundo de um dos jogos (deste género) mais vendido em Inglaterra, FOOTBALL MANAGER. Trata-se de mais um programa, dos muitos nesta série, de estratégia futebolística e tal como no seu antecessor, o propósito do jogador é gerir uma equipa de futebol e as tácticas ou opções de jogo são comandadas por bem estruturados menus. Em FOOTBALL MANAGER II, todos estes elementos característicos deste género de programas foram bastante aperfeiçoados, mesmo a nível gráfico, pois [illegible] anos separam o original FOOTBALL MANAGER deste FOOTBALL MANAGER II. Kevin Toms, o autor de ambos os jogos, estudou bem todos os pormenores para incrementar bastante o programa. A comprar por apreciadores!

EDITOR: ADDICTIVE
GÉNERO: ESTRATÉGIA
APRESENTAÇÃO: 16 GRÁFICOS: 13
RESPOSTA: 14 VOCABULÁRIO: 14
LÓGICA: 16 DIFICULDADE: 12
ATMOSFERA: 13 ADICTIVIDADE: 17
ORIGINALIDADE: 13 TOTAL: 15
OPINIÃO: BOM!

O QUE JÁ SE JOGA...

TIME SCANNER

A primeira vez que joguei este programa no original das máquinas de jogos fiquei deveras impressionado pela tremenda adictividade deste inovativo «jogo-de-flippers». As melodias, os gráficos, os efeitos sonoros, tudo neste programa estava deveras aliciante, aliado ao facto de termos muitos «puzzles» a resolver (o que lhe confere pontos muito favoráveis na adictividade), fazem com que a sua conversão fosse mais do que pretendida. E qual a melhor maneira de converter um original, senão num computador de 16-bits? Esta versão para o ATARI ST está simplesmente muito bem conseguida, sendo quase uma réplica perfeita da original. Excelentes gráficos, muita cor, bons efeitos sonoros e voz digitalizada fazem deste TIME SCANNER um dos meus jogos favoritos!

EDITOR: ACTIVISION
GÉNERO: FLIPPERS
USA: MOUSE
APRESENTAÇÃO: 18. SOM ATARI: 18
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 19
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 20
TOTAL: 18
OPINIÃO: UMA BOA CONVERSÃO!

TARGHAN

Bem-vindos ao reino místico duma era bastante remota no tempo. O cenário é todo ele envolvente e bastante atmosférico, ao mesmo tempo que deixa transparecer algo de épico no desenrolar dos acontecimentos. Silmarils, empresa francesa de videojogos, apresenta-nos, assim, TARGHAN, um soberbo programa em todos os aspectos técnicos, muito ao estilo do consagrado BARBARIAN II. Graficamente é simplesmente arrasador, com cenários de uma definição impressionante, devido ao excelente uso que se fez da cor. A animação está muito bem conseguida, quer a nível das personagens primárias (o nosso bárbaro e inimigos), quer nas secundárias (pássaros no horizonte e seres na floresta). O tema musical da abertura e os efeitos sonoros são espectaculares. Não deixe de o ver!

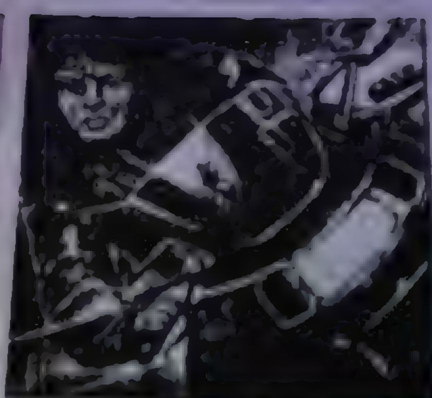
EDITOR: SILMARILS
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA
USA: JOYSTICK/MOUSE
APRESENTAÇÃO: 20. SOM ATARI: 19.
GRÁFICOS: 20. USO DA COR: 20
MOVIMENTO: 20. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: ARRASADOR!

SILKWORM

Este excelente jogo de acção é daqueles em que nos «agarramos» ao joystick, mordemos a língua e não paramos de puxar o gatilho! É acção total! SILKWORM é mais uma conversão de uma máquina de jogos dedicada e pertence à classe dos jogos denominados «shoot 'em' up». Neste jogo temos a possibilidade de optar entre jogar com um bem armado «jeep», ou com um potente helicóptero — isto jogando com apenas um jogador. Se optarmos por jogar com dois jogadores ao mesmo tempo, podemos dividir tarefas com um colega nosso. Quanto a nível técnico, SILKWORM está deveras espectacular: gráficos, cenários repletos de animação e cor, tremendos efeitos sonoros, boa melodia de apresentação e uma arrasadora adictividade, podendo-nos levar à exaustão. A não perder!

EDITOR: VIRGIN
GÉNERO: ACÇÃO
USA: MOUSE/JOYSTICK
APRESENTAÇÃO: 19. SOM ATARI: 19
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 19
MOVIMENTO: 20. ADICTIVIDADE: 20
TOTAL: 19
OPINIÃO: MEGA-ADICTIVO!







ARKOS

Trata-se de mais um jogo de produção espanhola e que está bem elaborado, tal como a maioria dos programas anteriores. ARCADIA SOFT, um novo nome no mercado espanhol é a responsável pelo lançamento e produção deste programa. Trata-se de um jogo de acção ambientado numa época Medieval, na qual encontramos um jovem guerreiro de nome ARKOS e que tem que terminar com a tirania de um imperador cruel encarado... Para tal, o nosso herói tem que fazer frente a uma enorme quantidade de inimigos dispostos a tudo para impedir o seu avanço. ARKOS é um jogo bastante adictivo, mas bastante difícil de levar a bom termo a nossa missão. Tem bons gráficos e uma apresentação excelente! ARKOS vale a pena!

ARCADIA SOFT GÉNERO: ACÇÃO
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS
JOYSTICKS: KEMPSTON
APRESENTAÇÃO: 17, SOM: 15
GRÁFICOS: 18, USO DA COR: 18
MOVIMENTOS: 18, ADICTIVIDADE: 17
TOTAL: 17, OPINIÃO: BOM!!!

TURBO GIRL

A empresa espanhola DINAMIC está com uma tendência em temas futuristas para os seus programas, dando-lhes um toque de sensualidade e sofisticação. Desta vez, mais um dos seus programas apresentados da já longa lista de programas que lançaram. É a vez de TURBO GIRL, um jogo que se assemelha bastante no seu enredo ao já clássico jogo da TOPOSOFT, STARDUST. TURBO GIRL é o nome deste programa de acção no qual, inseridos numa paisagem futurista e bem ao estilo dos cómics em voga, encontramos uma sensual heroína que fazendo uso das suas habilidades com a sua potente moto tem que enfrentar numerosos alienígenas. É mais um excelente programa a não perder e extremamente adictivo!!!

EDITOR: DINAMIC, GÉNERO: ACÇÃO
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON
APRESENTAÇÃO: 17, SOM: 15
GRÁFICOS: 17, USO DA COR: 16
MOVIMENTOS: 18, ADICTIVIDADE: 18
TOTAL: 17, OPINIÃO: BOM!!!

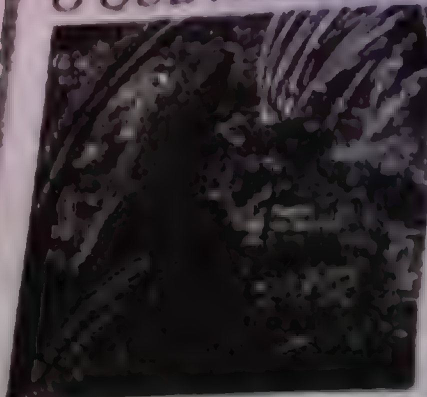
GOODY

Uma vez mais os jogos espanhóis vêm a ser revistos aqui nesta secção. Desta vez trata-se de GOODY. O nosso personagem encontra-se numa fortaleza bem guardada e tem como missão roubar os tesouros que se encontram espalhados pelas diversas câmaras. Trata-se de um jogo bastante difícil no seu desenrolar, apesar de possuir uns gráficos bastante graciosos. GOODY é um jogo muito ao estilo dos seus antecessores ([illegible] e LIVINGSTONE, Supongo). Portanto, não tem mais nada de novo e mesmo o nosso herói é muito parecido com o personagem do jogo PHANTOMAS. Fazendo uso de diversas ferramentas, temos que abrir caminho por entre os inimigos que nos tentarão deter a todo o custo.

EDITOR: TOPOSOFT, GÉNERO: ACÇÃO
APRESENTAÇÃO: 14, GRÁFICOS: 17
TECLAS: Q, A, O, P, SPACE
JOYSTICKS: KEMPSTON
APRESENTAÇÃO: 13, SOM: 12
GRÁFICOS: 13, USO DA COR: 13
MOVIMENTOS: 14, ADICTIVIDADE: 14
TOTAL: 13, OPINIÃO: RAZOÁVEL

OS JOGOS DE TOPO

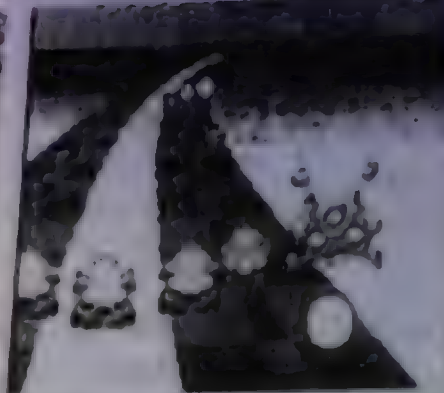
O QUE JÁ SE JOGA...



TERRORPODS

É simplesmente impressionante o que se pode fazer com um computador de 16 bits, no que diz respeito aos videojogos! TERRORPODS é mais um espantoso programa, do tipo acção-simulador, produzido pela Psygnosis. A acção passa-se num lugar chamado Colian, um [illegible] algures numa longínqua galáxia, [illegible] em vários minerais e que são explorados por dez colónias mineiras. No entanto, este asteróide é dominado pelo terrível ditador que através da gigantesca nave-mãe lança constantes ataques, com seus terríveis Terrorpods, às colónias de mineiros. Nós, controlando um pequeno veículo por controlo remoto, a partir do nosso DSV (Defence Strategy Vehicle) temos que proteger as colónias para podermos negociar com elas. Experimentem!

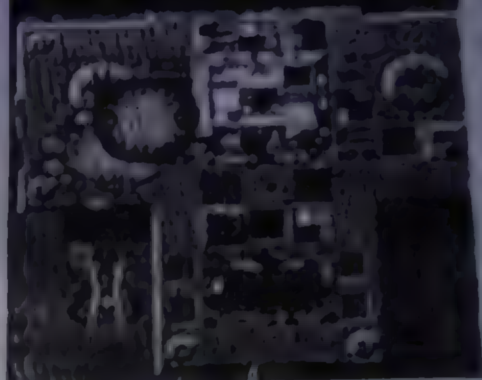
EDITOR: PSYGNOSIS
GÉNERO: ACÇÃO/SIMULADOR
USA TECLAS/MOUSE/JOYSTICK
APRESENTAÇÃO: 19 SOM ATARI ST 17
GRÁFICOS: 18 USO DA COR: 19
MOVIMENTO: 18 ADICTIVIDADE: 19
TOTAL: 18 OPINIÃO: CATIVANTE!



ELIMINATOR

Imaginem um sistema solar onde as entradas nos diversos planetas estão infestadas de mercenários alienígenas. Só um herói pode trazer a paz de novo à [illegible] galáxia. Esse herói é você e tem o encargo de pilotar o carro de combate, construído da mais avançada técnica, o ELIMINATOR. A Hewson lança assim no mercado dos 16 bits, um simplesmente fantástico jogo de ficção-científica, ao estilo dos jogos de corridas [illegible] de rua. Graficamente está soberbo, possuindo uma espectacular animação que lhe confere um realismo espantoso nos movimentos, aliado a uma melodia atmosférica. Joguem este ELIMINATOR num grande ecran de TV, num compartimento pouco iluminado e terão a sensação de estarem a jogar um tremendo jogo das máquinas!

EDITOR: HEWSON
GÉNERO: ACÇÃO
USA TECLADO/JOYSTICK
APRESENTAÇÃO: 17 SOM ATARI ST 17
GRÁFICOS: 18 USO DA COR: 18
MOVIMENTO: 19 ADICTIVIDADE: 20
TOTAL: 18 OPINIÃO: FANTÁSTICO!

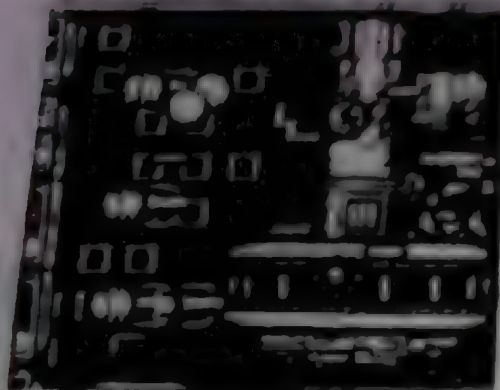


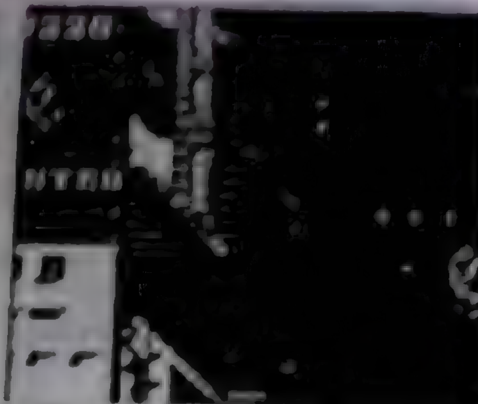
SIDEWINDER

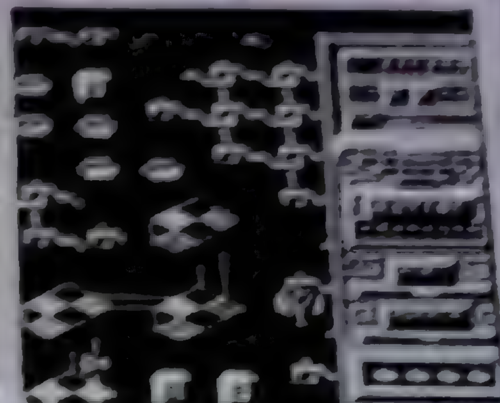
Já lá vão os tempos em que se produziam jogos de combates espaciais, tipo «shoot em up», trazendo poucas variantes de uns para os outros. Agora com os computadores de 16 bits a conquistarem cada vez mais o mercado, os novos produtos tentam atingir o máximo de perfeição e rivalizarem com qualquer máquina de [illegible]. É o caso deste espectacular SIDEWINDER, que tal como qualquer jogo do género das máquinas, possui todos os factores que o tornam logo aditivo. Os gráficos, explosões, o movimento do «scroll» na horizontal e vertical, a música e sons ambientais, fazem deste SIDEWINDER um verdadeiro «arcade». Se possui um ATARI ST este é dos tais programas para os quais estes computadores de 16 bits foram construídos!

EDITOR: MAS TERTRONIC
GÉNERO: ACÇÃO
USA TECLADO/JOYSTICK/MOUSE
APRESENTAÇÃO: 17 SOM ATARI ST 17
GRÁFICOS: 19 USO DA COR: 18
MOVIMENTO: 19 ADICTIVIDADE: 20
TOTAL: 18 OPINIÃO: MÁQUINA AUTÊNTICA!

O QUE JÁ SE JOGA







CUSTODIAN

O nosso objectivo neste jogo, e tal como o próprio nome o sugere e o de o tomámos em conta, e a nosso encargo a custódia de uma tumba sagrada que permanentemente temos que vigiar e protegê-la contra os ataques de seres alienígenas que de lá pretendem retirar energia para se revitalizarem e recuperarem forças para a sua missão destrutiva. Um dos pormenores que saltam logo à vista neste CUSTODIAN e o dos gráficos, brilhantes, tal e qual nos tem vindo a Hewson já a apresentar nos seus produtos (CYBERNOID 1 & 2, NEBULUS, ELIMINATOR, EXOLON...). CUSTODIAN nesta versão para os ST vem dar algo de novo à continuação da fama que precedeu os anteriores sucessos desta empresa britânica. Um jogo a não perder pelos fãs de Rafaelle Cecco (o programador).

EDITOR: HEWSON
GÉNERO: ACÇÃO
USA: MOUSE/JOYSTICK
APRESENTAÇÃO: 17 SOM ATARI: 16
GRÁFICOS: 18 USO DA COR: 18
MOVIMENTO: 17 ADICTIVIDADE: 17
TOTAL: 17
OPINIÃO: PARECE MAS NÃO É

WANTED

Este jogo transporta-nos até ao mundo do «WILD WEST» (o da «conflitualidade») onde a acção decorre numa cidade cheia de vidências, pistoleiros, chamada Arizonas. Outrora, esta cidade fora sinónimo de prosperidade, mas depressa se tornou num oásis para os fora-da-lei quando o antigo xerife foi assassinado por pistoleiros impiedosos. Mas eis que quando tudo parecia perdido, entramos nós em cena, continuando o nosso suar e dando início a uma caça incansável aos fora-da-lei, libertando, assim, a cidade da corrupção. WANTED e um bom programa para os ST e vão com certeza encontrar bastantes semelhanças entre este jogo e o famoso GUNSMOKE das máquinas. WANTED e cativante e tem, como ponto forte, a sua adictividade. Experimentai!

EDITOR: INFOGRAMES
GÉNERO: ACÇÃO
USA: MOUSE/JOYSTICK
APRESENTAÇÃO: 18 SOM ATARI: 14
GRÁFICOS: 18 USO DA COR: 16
MOVIMENTO: 17 ADICTIVIDADE: 19
TOTAL: 17
OPINIÃO: FORÇA NO GATILHO

HELL BENT

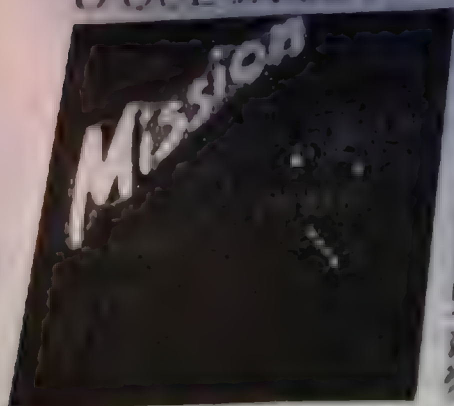
A dificuldade do jogo deste HELL BENT é deveras infernal (daí e que saibam o verdadeiro significado da palavra HELL). Trata-se de um shoot em up baseado no famoso jogo para os computadores de 16 bits, o GOLDRUNNER. HELL BENT possui óptimos gráficos, cores deslumbrantes e engatilhados, mas quanto à jogabilidade, não há «joystick» que resista! É de mais... A dificuldade de prosseguirmos a nossa missão neste jogo atinge os limites do absurdo, o que é pena, pois, se fosse um pouco mais jogável, era um jogo que ia dar que falar. Apesar deste infeliz pormenor, o jogo possui bons efeitos sonoros, cenários bem elaborados, aliados a um mapeado recheado de pormenores. HELL BENT desafia a habilidade de qualquer jogador que se sinta um ás a pilotar!

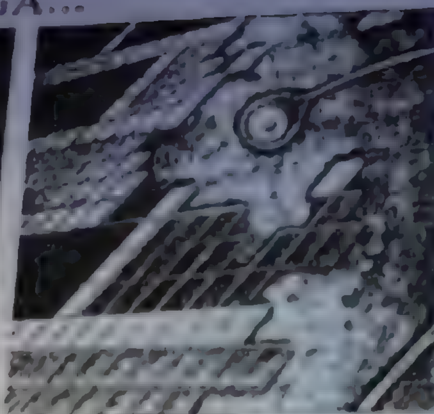
EDITOR: NOVAGEM
GÉNERO: ACÇÃO
USA: MOUSE/JOYSTICK
APRESENTAÇÃO: 17 SOM ATARI: 17
GRÁFICOS: 17 USO DA COR: 18
MOVIMENTO: 18 ADICTIVIDADE: 14
TOTAL: 16
OPINIÃO: DIFICULDADE EXAGERADA

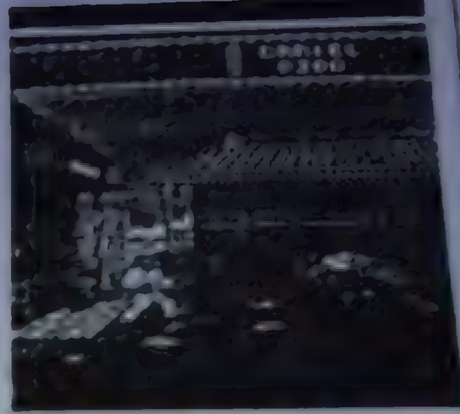
JOGOS

ACÇÃO | AVENTURA | LEITORES

O QUE JÁ SE JOGA...







MISSION ELEVATOR

No quartel-general dos superagentes secretos soa o alarme. Foi colocada uma bomba de alta potência num hotel de 62 andares e justo no último é que ela se encontra. É aqui que nós entramos... Vestidos com a típica gabardine e usando a inseparável pistola, temos que ir procurando as 16 partes do código para desactivar a bomba, partes essas que se encontram espalhadas em vários sítios do hotel. Há que conseguir uma chave na recepção para abrirmos as portas dos vários quartos à procura de pistas. Para acedermos aos diversos andares constantemente temos que usar os elevadores, mas cuidado com os agentes inimigos. MISSION ELEVATOR é um jogo bastante movimentado e com certos toques de humor.

EDITOR: MICROPOOL
GÉNERO: ACÇÃO
USA: TECLAS/JOYSTICK
APRESENTAÇÃO: 14 SOM: 14
GRÁFICOS: 15 USO DA COR: 17
MOVIMENTO: 16 ADICTIVIDADE: 16
TOTAL: 16 OPINIÃO: UM JOGO INTERESSANTE

ARKANOID

Estamos perante a versão para o ATARI ST de um jogo mais que badalado nas versões de 8 bits. E se nessas versões ARKANOID mantinha o espírito da máquina original, nesta versão para o ST pode-se dizer que está praticamente igual ao original, desde os gráficos aos sons. Compreende-se bem que, para o computador em questão, não era difícil converter o original. Para aqueles que só agora se dedicaram aos vídeo-jogos, pode-se dizer que o ARKANOID é um jogo do tipo «tiro à parede», no qual comandando uma pequena bola com uma placa temos de progredir por entre os 33 níveis de jogo, eliminando os «tijolos» em cada cenário. A actividade é o factor mais destacado neste bem elaborado jogo.

EDITOR: IMAGINE
GÉNERO: ACÇÃO
USA: TECLAS/MOUSE
APRESENTAÇÃO: 18 SOM: 14
GRÁFICOS: 16 USO DA COR: 17
MOVIMENTO: 17 ADICTIVIDADE: 18
TOTAL: 16 OPINIÃO: UMA FÁCIL CONVERSÃO DO ORIGINAL.

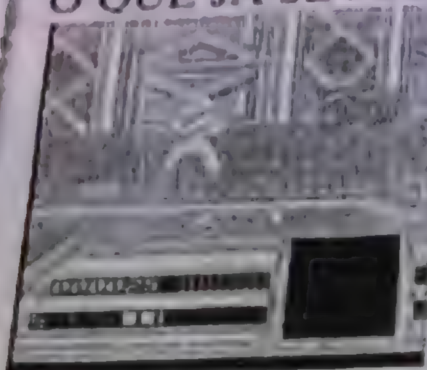
KARATÉ KID – PART II

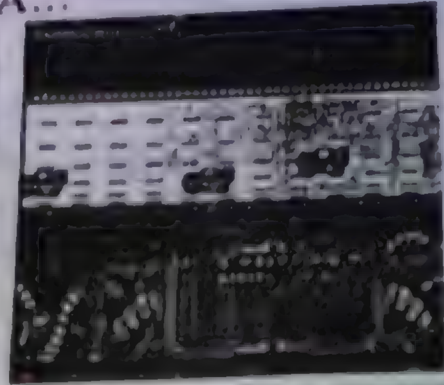
Trata-se de um jogo de artes marciais baseado no filme conhecido por muitos, MOMENTO DE VERDADE – PARTE II, ou se preferirem o título original, KARATE KID – PART II. Tal como no filme, o nosso herói tem que enfrentar vários oponentes fazendo uso das suas habilidades em artes marciais. Além disso, existem níveis de bónus deveras espectaculares: apanhar a mosca com dois pauzinhos e quebrar uma série de placas de gelo. Graficamente está excelente este KARATE KID – PART II, embora seja um dos primeiros jogos deste tipo para ATARI ST. Os cenários são o melhor do jogo, parecendo mesmo reais. No entanto, existem alguns «bugs» a nível de programação que lhe retiram a perfeição.

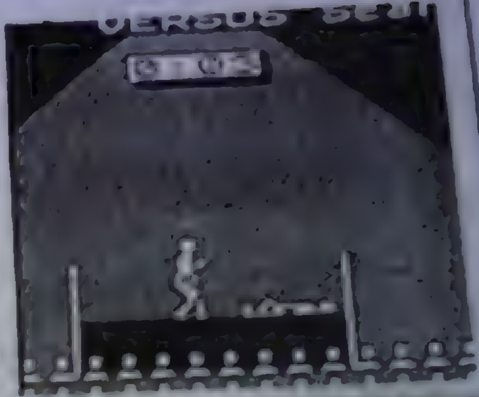
EDITOR: MICRODEAL
GÉNERO: ACÇÃO
USA: TECLAS/JOYSTICK
APRESENTAÇÃO: 16 SOM: 15
GRÁFICOS: 18 USO DA COR: 18
MOVIMENTO: 15 ADICTIVIDADE: 16
TOTAL: 15 OPINIÃO: RAZOÁVEL PARA O COMPUTADOR EM QUESTÃO.

JOÃO P
CARDOS
RUA DA
DO 4435

O QUE JÁ SE JOGA...







DREAM WARRIOR

Num mundo futurista, controlado pelo mestre Focus, a guerra não é realizada através do contacto físico, mas no cérebro das pessoas. Em vez de perderem as suas vidas, as vítimas perdem as suas mentes. Os seguidores do terrível Focus combatem pela supremacia do Mundo, devido à sua terrível actividade psíquica. O Mundo está prestes a entrar na loucura total... Membros do grupo de resistência foram capturados e eis que surge DREAM WARRIOR, o qual nós controlamos, e que tem como missão libertar os seus companheiros das garras do tirano. DREAM WARRIOR é um jogo bastante fraco na sua concepção. Desde os fracos movimentos ao péssimo uso da cor tornam este programa deveras monótono.

EDITOR: US GOLD GÉNERO: ACÇÃO
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 10 SOM: 8
GRÁFICOS: 8 USO DA COR: 5
MOVIMENTOS: 9 ADICTIVIDADE: 10
TOTAL: 9 OPINIÃO: FRACO!

THE FURY

Apertem os cintos pois vai começar a prova especial de demolição de automóveis. THE FURY é um jogo de corridas de carros de combate/competição para pilotos ousados e com coragem suficiente para competir com outros pilotos suicidas. A prova tem lugar numa pista flutuante algures no espaço e tem uma série de 25 corridas, de três tipos básicos: corridas de tempo, que consistem em corridas contra-relógio onde não são permitidas armas, corridas de morte, na qual temos que destruir o mínimo de carros previsto, e por último surge a corrida Tag, na qual o carro que transporta a palavra IT está a sofrer constantes estragos e por isso tem de se libertar dela, chocando com os adversários. Experimente!

EDITOR: VARTECH GÉNERO: ACÇÃO
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON
APRESENTAÇÃO: 16 SOM: 15
GRÁFICOS: 17 USO DA COR: 16
MOVIMENTOS: 17 ADICTIVIDADE: 18
TOTAL: 17 OPINIÃO: BOM!

BOXING MANAGER

Estamos na presença de um jogo pertencente à classe dos programas de estratégia. BOXING MANAGER é inovador em relação às largas dezenas de jogos de estratégia, pois não se trata de comandar tropas, nem de treinar uma equipa de futebol... Trata-se simplesmente de treinar e controlar a carreira de um boxista. Os leitores mais entusiastas por este tipo de programas e que estão familiarizados com um jogo que alcançou bastante êxito, que foi o FOOTBALL MANAGER, não vão ter problemas em lidar com as múltiplas opções de jogo oferecidas por este programa. Salvo raras excepções, jogos deste género nunca tiveram gráficos famosos.

EDITOR: WILLYSOFT UK GÉNERO: ESTRATÉGIA
APRESENTAÇÃO: 12 GRÁFICOS: 5
RESPOSTA: 11 VOCABULÁRIO: 13
LÓGICA: 17 DIFICULDADE: 14
ATMOSFERA: 13 ADICTIVIDADE: 16
ORIGINALIDADE: 16 TOTAL: 14
OPINIÃO: RAZOÁVEL!

OS JOGOS DE TOPO

O QUE JÁ SE JOGA...

BLOOD BROTHERS

[illegible]

EDITOR: GREMLIN GÉNERO: ACÇÃO
TECLAS: Q, A, O, P, M
JOYSTICK: SINCLAIR/KEMPSTON
[illegible]

EUROPEAN 5-A-SIDE

[illegible]

JACK THE RIPPER

[illegible]

OS JOGOS DE TOPO

1 — BEYOND ICE PALACE
2 — BIONIC COMMANDO
3 — VIXEN
4 — TURBO GIRL
5 — DARK SIDE

1 — JACK THE RIPPER
2 — [illegible]
3 — KNIGHT ORC
4 — LA GUERRA DE LAS VAJILLAS
5 — PLAY IT AGAIN SAM

1 — MATCH DAY II
2 — FLYING SHARK
3 — OUTRUN
4 — ACTION FORCE II
5 — PLATOON

O QUE JÁ SE JOGA...



PURPLE SATURN DAY

Após o enorme sucesso, obtido pela companhia francesa ERE, com o CAPITAN BLOOD e mais recentemente com o TEMPLE OF FLYING SAUCERS, em que nos surge pela Exxos o jogo PURPLE SATURN DAY. À primeira vista, vamos encontrar muitas semelhanças no estilo deste programa, com o de CAPITAN BLOOD, mas depressa notarão uma melhoria substancial em todos os aspectos, tanto gráficos, como sonoros. O tema deste PURPLE SATURN DAY são os jogos olímpicos interplanetários realizados ao redor do planeta Saturno. Quatro provas constituem a competição, todas elas cheias de originalidade e adictividade. Cada competidor representa a sua raça, sendo a nossa a humana, evidentemente. O vencedor desfrutará dos «carinhos» de miss PURPLE SATURN DAY e olhem que vale a pena!

EDITOR: EXXOS
GENERO: ACÇÃO/ESTRATÉGIA
USA: MOUSE/JOYSTICK
APRESENTAÇÃO: 19 SOM ATARI: 18
GRAFICOS: 20 USO DA COR: 20
MOVIMENTO: 19 ADICTIVIDADE: 19
TOTAL: 19
OPINIÃO: A NÃO PERDER!



BARBARIAN II

O terrível mago Drax, tendo sido derrotado na sua tentativa de aprisionar a princesa Mariana no original BARBARIAN, ressurge como que se escapasse da morte e esconde-se num sinistro castelo, com o único intento de vingar a sua primeira humilhação. Sabendo disto, os nossos heróis, o bárbaro e a princesa Mariana, decidem pôr termo, de uma vez por todas, à vida do maléfico feiticeiro. No início do jogo, é-nos dada a possibilidade de escolhermos com qual dos heróis pretendemos jogar, para depois iniciar uma das mais espectaculares aventuras animadas que já presenciei num vídeo-jogo! BARBARIAN II graficamente está arrasador, sendo os efeitos sonoros dos mais realistas possíveis. Enfim, BARBARIAN II nos «16 bits» é assombroso, deveras espectacular!

EDITOR: PALACE
GENERO: ACÇÃO.
USA: JOYSTICK
APRESENTAÇÃO: 20 SOM ATARI: 19
GRAFICOS: 20 USO DA COR: 20
MOVIMENTO: 20 ADICTIVIDADE: 20
TOTAL: 20
OPINIÃO: UMA PERFEIÇÃO!



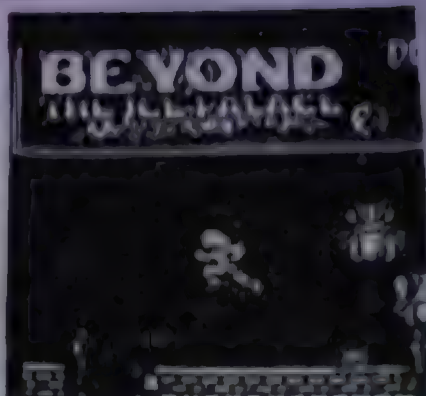
ZANY GOLF

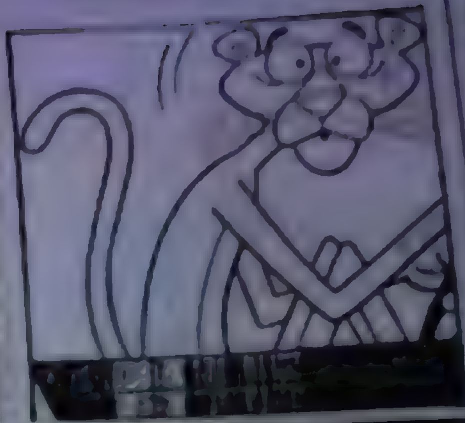
É deveras surpreendente como existem jogos que cativam de tal forma uma pessoa que perde-se completamente a noção do tempo enquanto jogamos várias partidas, sem o menor vestígio de cansaço e que de nível para nível se tornam cada vez mais «adictivos». Sim, é o caso deste estupendo ZANY GOLF um jogo que delíciará todos os amantes do golfe e cativará todos aqueles que pretendem jogar algo diferente. Trata-se de uma espécie de minigolfe, praticado no interior de uma habitação, com a possibilidade de jogarem até quatro jogadores ao mesmo tempo. Realizado com tanta criatividade, cor, originalidade e adictividade que tornam este ZANY GOLF num clássico do género. Gráficos, melodias, efeitos sonoros, movimentos, tudo neste jogo para os 16-bits está alucinante!

EDITOR: ELECTRONIC ARTS
GENERO: SIMULAÇÃO DE GOLFE
USA: MOUSE
APRESENTAÇÃO: 19 SOM ATARI: 18
GRAFICOS: 20 USO DA COR: 20
MOVIMENTO: 19 ADICTIVIDADE: 20
TOTAL: 19
OPINIÃO: ESPECTACULAR!!!

O QUE JÁ SE JOGA...







CHARLIE CHAPLIN

Este jogo está baseado no famoso actor e génio cómico que foi CHARLIE CHAPLIN. O jogo passa-se em 1920 e somos produtores de filmes, como também directores, actores e editores. Como produtores, temos que produzir oito filmes. Primeiro há que comprar um guião e depois fazer com que o filme não seja um fiasco. Como directores basta dizer cena tal tomada tal acção! Como actores, temos e dispomos de um certo tempo em cada cena, para socar os nossos companheiros actores e, assim, conseguir o maior número de pontos possíveis. De uma visão geral este programa está bem elaborado só tendo o defeito de se ter pouco que fazer e a maior parte do tempo é só passear de um lado para o outro!

EDITOR: US GOLD GÉNERO: ACÇÃO
TECLAS: Q A O P CAPS SHIFT
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON
APRESENTAÇÃO: 14, SOM: 14
GRÁFICOS: 17, USO DA COR: 16
MOVIMENTOS: 17, ADICTIVIDADE: 14
TOTAL: 14 OPINIÃO: RAZOÁVEL!

BEYOND THE ICE PALACE

Por trás do palácio de gelo fica o combate mágico entre as forças do bem e do mal. Espíritos negros espalhados e escondidos na floresta destroem as casas e o sustento dos lenhadores e residentes. Em desespero, os espíritos bons e mais velhos lançam uma derradeira tentativa para pôr cobro a esta situação. Correndo e saltando por entre cavernas, plataformas móveis e escadas em ruínas, o guerreiro escolhido, que é o nosso personagem, tenta penetrar nas regiões dos espíritos negros, numa tentativa de os exterminar e acabar com a sua acção devastadora. Estamos perante mais um excelente programa, com boa animação e bons gráficos. BEYOND THE ICE PALACE é mais um bom programa de acção.

EDITOR: ELITE, GÉNERO: ACÇÃO
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON
APRESENTAÇÃO: 17, SOM: 15
GRÁFICOS: 18, USO DA COR: 17
MOVIMENTOS: 17, ADICTIVIDADE: 18
TOTAL: 17 OPINIÃO: BOM!

PINK PANTHER

A famosa PANTERA COR DE ROSA volta a atacar e desta vez nos microcomputadores. Lançado primeiramente para as máquinas de 16 «bits», PINK PANTHER é um jogo bem imaginado e adictivo. Nesse programa tomamos a pele da PANTERA COR DE ROSA e temos que arranjar um emprego de moço a que consigamos depois desfrutar do fruto do nosso trabalho numa bela ilha paradisíaca. No nosso emprego temos que impedir que o nosso patrão milionário, que é sonâmbulo, acorde e, para tal, temos que fazer uso de determinadas habilidades e variados objectos. Pelo caminho, e no interior da mansão, há vários objectos valiosos, e que a PANTERA pode recolher, para ajudar a pagar a sua viagem para o paraíso.

EDITOR: MAGIC BYTES, GÉNERO: ACÇÃO
TECLAS: Q A O P M
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON
APRESENTAÇÃO: 16, SOM: 14
GRÁFICOS: 15, USO DA COR: 15
MOVIMENTOS: 17, ADICTIVIDADE: 16
TOTAL: 15, OPINIÃO: BOM

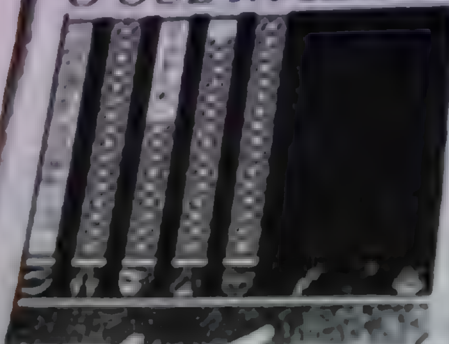
OS JOGOS DE TOPO

rubrica habitual (desta secção). Juízes Nacionais. Esperamos sinceramente que estes sejam um incentivo para todos os

... desta semana ... Luís Pedro de Melo Alvim, de S. Mamede de Infesta e de Hélder António Vieira &

Rua Gonçalo Cristóvão
4000 Porto Codex

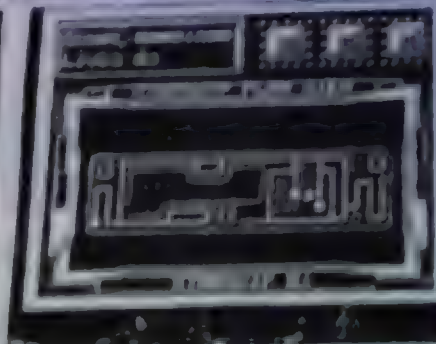
O QUE JÁ SE JOGA...



GOTHIK

Embora seja um jogo lançado no Verão deste ano, não houve oportunidade naquela altura de lhe fazer uma referência, o que não impede que agora isso suceda. Trata-se de mais um programa de relativo sucesso, pertencente à classe dos jogos de aventuras e de histórias de guerreiros e feiticeiros – à la GAUNTLET. Mas não fiquem com a ideia de que seja mais uma imitação do já consagrado GAUNTLET, pelo contrário GOTHIK possui vários e novos aliciantes que o tornam bastante peculiar em relação aos muitos programas do género. Um total de sete níveis, divididos cada um por quatro zonas diferentes, aliados a um vasto e diversificado grupo de seres e personagens, fazem com que GOTHIK seja aditivo!

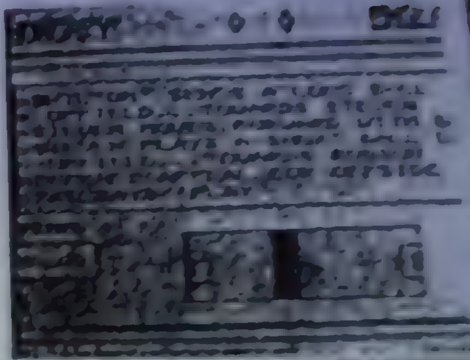
EDITOR: FIREBIRD GÉNERO: ACÇÃO
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON
APRESENTAÇÃO: 16 SOM: 16
GRÁFICOS: 16 USO DA COR: 16
MOVIMENTOS: 16
ADICTIVIDADE: 17
TOTAL: 16 OPINIÃO: BOM!



UNITRAX

Simplesmente trata-se de mais um jogo de naves e combates espaciais, o qual não nos traz nada de novo e é bastante pobre em relação aos diversos programas do mesmo género existentes no micromercado. Em curtas palavras resume-se a história de mais este programa no seguinte: Controlando uma pequena nave de uma frota espacial, temos como principal objectivo destruir a frota alienígena que deseja a supremacia do universo. Para o conseguir será necessário encontrar cada uma das três bombas que existem em cada nave inimiga e colocá-las nos reactores nucleares da mesma. Com um fraco «scroll» e movimentos bastante pobres, aliados a gráficos fracos e baixa aditividade, UNITRAX torna-se monótono!

EDITOR: STREETWISE. GÉNERO: ACÇÃO
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON
APRESENTAÇÃO: 11 SOM: 10
GRÁFICOS: 8 USO DA COR: 8
MOVIMENTO: 8 ADICTIVIDADE: 5
TOTAL: 8 OPINIÃO: FRACO!



TRACKSUIT MANAGER

Para comemorar a campanha desastrosa da equipa britânica no último campeonato europeu de futebol, Doug Matthews (autor de um programa do mesmo género e que teve um relativo sucesso, que foi THE DOUBLE), realiza agora TRACKSUIT MANAGER, mais um programa de estratégia futebolística, muito ao estilo do consagrado FOOTBALL MANAGER. Em TRACKSUIT MANAGER é proposto ao jogador escolher uma equipa europeia constituída por 22 jogadores. Adicionais membros podem depois juntar-se à equipa. As tácticas e opções de jogo são controladas por completos menus, aliás, como já é habitual neste tipo de programas. Enfim, TRACKSUIT MANAGER é dos tais jogos que embora não explore as capacidades gráficas, é aditivo!

EDITOR: GOLIATH GAMES GÉNERO: ESTRATÉGIA
APRESENTAÇÃO: 16 GRÁFICOS: 8
RESPOSTA: 12 VOCABULÁRIO: 14
LÓGICA: 17 DIFICULDADE: 12
ATMOSFERA: 12 ADICTIVIDADE: 17
ORIGINALIDADE: 13 TOTAL: 15
OPINIÃO: BOM!

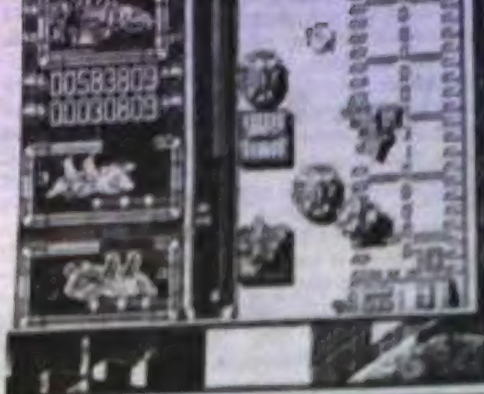
OS JOGOS DE TOPO



CAPITAN SEVILLA

Um cientista louco está à solta e decidiu colocar a sua mente diabólica em funcionamento e levar por diante os seus planos loucos. Tudo isto porque se fartou do dia-a-dia deste planeta. Decidiu mudar tudo à face da Terra e reconstruir o planeta, moldando-o à sua imagem insana das coisas, sem consultar ninguém. Ora, o famoso CAPITAN SEVILLA que detesta que não o consultem, vai tentar impedir o maluco cientista. Assim é a história de introdução a este hilariante vídeo-jogo da casa de software espanhola DINAMIC. CAPITAN SEVILLA é mais um bom programa, com gráficos bastante bem definidos, com movimento bom e acção bastante humorada! É um novo conceito no que respeita a super-heróis. Delirante!

EDITOR: DINAMIC.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 16. SOM: 16.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 16. ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17. OPINIÃO: BOM!



SILENT SHADOW

Ao longe, vindo de entre as nuvens, surgia um zumbido, casa vez mais intenso, que pouco a pouco se tornava ensurdecedor. Por detrás dele surgia uma gigantesca nave, num aparição magistral. De ela saíram dois pequenos caças percorrendo o céu, planando sobre as águas, projectando-se como sombras silenciosas de um futuro incerto. Tinha terminado a contagem decrescente e começara a aventura. Assim é a introdução a este fantástico jogo, na linha do mais puro «arcade» e que se intitula SILENT SHADOW. Com a possibilidade de ser jogado por dois jogadores ao mesmo tempo e com um inovador scroll lateral associado ao vertical, este SILENT SHADOW é o exemplo máximo do alto nível de qualidade, atingido pelo software espanhol!

EDITOR: TOPO SOFT.
GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM: 17.
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19. OPINIÃO: EXCELENTE!



CARVALHO

Nada fazia prever a Pepe Carvalho, o famoso detective que regressava à Banguecoque da sua juventude. Como se não bastasse o duro dia-a-dia de Barcelona, viu-se obrigado a ir em busca de uma amiga, de umas recordações, de um passado... e encontrou algo mais. Uma excitante aventura, da qual nós agora também fazemos parte. Resume-se assim a introdução a mais uma aventura gráfica da Dinamic. O jogo começa com a chegada de Carvalho ao aeroporto de Banguecoque e longas horas de aventura nos aguardam a partir daí. O objectivo é encontrar Teresa Marsé e resgatá-la sã e salva. Todo o desenrolar da acção se passa em duas cidades: Banguecoque e Chiang Mai. CARVALHO é mais uma boa aventura policial. Aconselho-a!

EDITOR: DINAMIC.
GÉNERO: AVENTURA.
APRESENTAÇÃO: 16. GRÁFICOS: 17.
RESPOSTA: 16. VOCABULÁRIO: 17.
LÓGICA: 16. DIFICULDADE: 17.
ATMOSFERA: 17. ADICTIVIDADE: 18.
ORIGINALIDADE: 13. TOTAL: 17.
OPINIÃO: BOA AVENTURA!

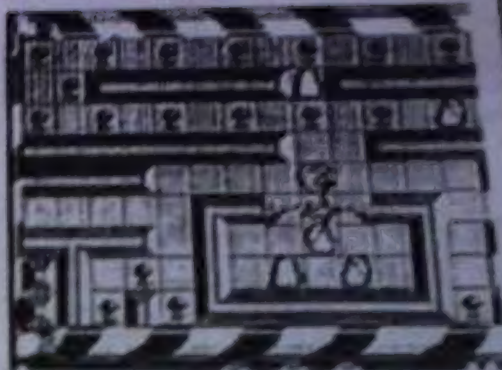
apresenta trabalhos dos seguintes ... Fui na adega. Apanhar ...
res: Nuno Gomes, de S. Mamede Infesta.

O QUE JÁ SE JOGA...









19-BOOT CAMP

«The average age of the american soldiers in Vietnam was n-n-n-n-nineteen»... Esta é a pequena introdução ao êxito que foi o «single» de Paul Hardcastle e no qual se baseia o jogo 19-BOOT CAMP. Trata-se da primeira parte de um jogo em que o assunto se relaciona com a guerra do Vietname e mais propriamente com o recrutamento de jovens soldados. Como provas, nesta primeira parte do jogo temos a dos obstáculos, a prova de tiro à distância, a habilidade na condução de um jipe e o combate desarmado, com um sargento da companhia. 19-BOOT CAMP é um jogo bastante bem elaborado, com gráficos bem definidos e principalmente com uma melodia espectacular.

EDITOR: CASCADE. GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 19. SOM: 128K: 19.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 18.
MOVIMENTOS: 16. ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 19. OPINIÃO: EXCELENTE!

STREET FIGHTER

Trata-se de um jogo de artes-marciais, no qual somos um jovem combatente oriental que tem como desafio combater os líderes de famosos «gangs» de ruas de vários países. STREET FIGHTER é um dos jogos mais aditivos nas máquinas de jogos, pois devido à sua múltipla capacidade de movimentos, aos seus excelentes cenários e gráficos, este programa torna-se imediatamente adictivo. É claro que muito se perdeu no que diz respeito aos gráficos do jogo, nesta conversão para o Spectrum, mas que mesmo assim não tirou a emotividade do original. STREET FIGHTER diferencia-se bastante das dezenas de jogo de artes-marciais existentes no micromercado.

EDITOR: GO!. GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM: 16.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 18.
MOVIMENTOS: 17. ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17. OPINIÃO: BOM!

MAD MIX GAME

Há um personagem que ficou perpetuado na história dos jogos de computador... Foi ele PAC MAN, o simpático devorador de «bolinhas»! Foram várias as versões do jogo que se fizeram a partir do original e até vários nomes lhe atribuíram, mas apesar disso não deixou de ser quem era. Agora, está de volta em mais uma versão, excelente, diga-se de passagem, oferecida pela já consagrada casa de «software» espanhola TOPO SOFT. Trata-se de MAD MIX GAME, um jogo surpreendentemente adictivo, composto por quinze níveis de dificuldade e que nos cativa durante largas horas, sem darmos conta do tempo passar.

EDITOR: TOPO SOFT. GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM: 128K: 18.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 18.
MOVIMENTOS: 18. ACTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18. OPINIÃO: MUITO BOM!

Temos agora a colaboração de José AND TO THE DUCKS AND ...

O QUE JÁ SE JOGA...







DARK SIDE

Este excelente programa faz parte de uma elite muito especial e revolucionária, no que diz respeito à concepção de jogos para os microcomputadores. Primeiro foi THE SENTINEL, depois o famoso DRILLER (que muitos consideraram o melhor programa de 1987) e agora surge-nos, da mesma firma e autores de DRILLER, este espantoso DARK SIDE. Fazendo uso de uma recente técnica de programação desenvolvida por algumas companhias de «software», denominada «Freescape», DARK SIDE torna-se um jogo extremamente adictivo, apesar da sua complexidade aparente, o que já é natural neste tipo de jogos. O melhor de tudo neste tipo de programas é a perspectiva tridimensional e os fantásticos gráficos!

EDITOR: INCENTIVE GÉNERO: JOGOS 3D
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON
APRESENTAÇÃO: 18 SOM: 15
GRÁFICOS: 18 USO DA COR: 17
MOVIMENTOS: 18 ADICTIVIDADE: 17
TOTAL: 18 OPINIÃO: MUITO BOM

LA GUERRA DE LAS VEJADILLAS

Todos ainda se lembram da famosa série de filmes de George Lucas, STAR WARS... Pois desta vez trata-se de uma aventura gráfica da companhia espanhola DINAMIC e que nos oferece uma versão bem humorada do filme GUERRA DAS ESTRELAS. Esta é mais uma aventura realizada através do utilitário GRAPHIC ADVENTURE CREATOR e que esta companhia espanhola tem utilizado para realizar as suas aventuras, casos de DON QUIJOTE e MEGACORP. Neste programa LA GUERRA DE LAS VEJADILLAS, todos os personagens têm nomes bastante peculiares e todo o enredo é bem humorado. R2-D2 e C3-PO são substituídos nesta aventura pelo nome R-300 C3PS, OBI-WAN KENOBI é substituído por OBI-JUAN-QUENOVE... Experimente!

EDITOR: DINAMIC GÉNERO: AVENTURA
APRESENTAÇÃO: 15 GRÁFICOS: 15
RESPOSTA: 16 VOCABULÁRIO: 16
LÓGICA: 15 DIFICULDADE: 17
ATMOSFERA: 16 ADICTIVIDADE: 9
ORIGINALIDADE: 15
TOTAL: 15 OPINIÃO: BOM

GNOME RANGER

A empresa de «software» britânica LEVEL 9 está de volta com mais uma aventura, muito ao seu estilo. Desta vez trata-se de GNOME RANGER, uma aventura de texto e na qual controlamos Ingrid Bottomlow, uma duende de um reino encantado e o nosso objectivo é fazê-la retornar ao seu lar, tendo para tal de resolver os diversos «puzzles» da aventura. É uma aventura de três partes, tendo a versão 128K alguns comandos úteis, tais como: Ramsave e Oops (retira a última instrução). Em ambas as versões não existem os gráficos digitalizados que adornam as aventuras, o que retira parte do interesse a esta aventura! GNOME RANGER tem um texto bastante peculiar, certos toques de humor e o vocabulário é bastante bom!

EDITOR: LEVEL 9 GÉNERO: AVENTURA
APRESENTAÇÃO: 14 GRÁFICOS: NÃO TEM
RESPOSTA: 16 VOCABULÁRIO: 17
LÓGICA: 15 DIFICULDADE: 16
ATMOSFERA: 14 ADICTIVIDADE: 14
ORIGINALIDADE: 15 TOTAL: 15
OPINIÃO: BOM

OS JOGOS DE TOPO

1.º BIONIC COMMANDO
2.º VIXEN
3.º SHACKLED
4.º STREET BASKETBALL
5.º BLOOD BROTHERS

1.º JACK THE RIPPER
2.º GNOME RANGER
3.º LA GUERRA DE LAS VEJADILLAS
4.º KNIGHT ORC
5.º PLAY IT AGAIN, SAM

1.º MATCH DAY II
2.º FLYING SHARK
3.º OUT-RUN
4.º ACTION FORCE II
5.º PLATOON

ORIGINALIDADE
ADICTIVIDADE
TOTAL: 19
OPINIÃO: A CO... TEMENTE!!!

JOSÉ MANUEL ...
TRAVESSA HEN...
31
MIRAMAR — 44...

FLYING ...

Este programa ... já conhecido 194... tipo de jogos, ... vai gostar de FL... jogo, somos um ... objectivo ... aparece pela ... das extras, ... tra que lhe ... poder de fogo ... avião, FLYING S... monocromático ... por terras e ma... mundo base ... voos e ... ser bastante ... minar a missão ... Shark é ... jogo que ... APRESENTAÇ... GRÁFICOS: ... MOVIMENTO: ... SOM: 17 ORIGINALIDAD... ADICTIVIDADE ... TOTAL: 18 OPINIÃO: MUI...

O QUE JÁ SE JOGA...



MICKEY MOUSE

Quem é que não conhece o famoso personagem de Walt Disney, o rato Mickey? Pois é, tal como muitos personagens da Banda Desenhada e dos filmes de animação, MICKEY MOUSE também entrou num jogo para os microcomputadores. A tarefa do nosso herói neste jogo não é nada fácil, pois o castelo de Disney foi ocupado pelo terrível rei dos Ogres e toda a sua comitiva de malfeitores. O castelo consiste em cinco torres, cada uma vista de lado e verticalmente sempre que MICKEY sobe as escadas. Para o ajudar na sua missão, MICKEY possui uma pistola de água e um martelo, que deve usar para se livrar dos seus inimigos. Com gráficos bem elaborados e coloridos, MICKEY MOUSE é um jogo que de certeza vos cativará!

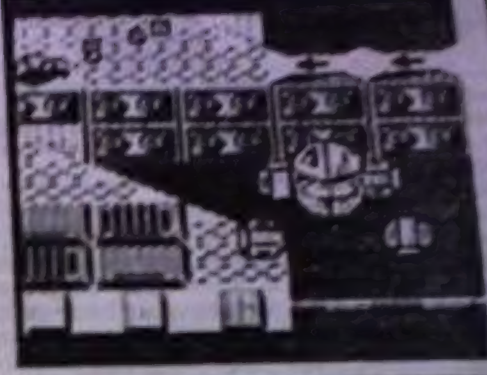
EDITOR: GREMLIN. GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 16. SOM: 16.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 18.
MOVIMENTOS: 17. ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17. OPINIÃO: BOM!!!



HOPPING MAD

Estamos na presença de mais um excelente programa... Desta vez trata-se de HOPPING MAD. É um jogo deveras aditivo e bem imaginado, no qual controlámos uma série de quatro pequenas esferas, que pululam no écran em scroll lateral... e podemos fazer com que saltem mais alto (carregando na tecla de disparar) e acelerá-las ou abrandá-las na sua trajectória. O objectivo é recolher dez balões em cada nível, para assim progredirmos na nossa caminhada. Cada vez que perdermos o comando das quatro esferas, perderemos uma vida no jogo. HOPPING MAD é um jogo que em parte se assemelha ao já consagrado WIZBALL, só que o objectivo e os obstáculos deste jogo, fazem com que ele seja mais aditivo e cativante!

EDITOR: ÉLITE. GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 15. SOM: 14.
GRÁFICOS: 15. USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 15.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 15. OPINIÃO: BOM!



DIAMOND

Estamos perante mais um programa de combates espaciais, mas a fugir um pouco aos do estilo «shoot'em'up». Nas guerras coloniais no espaço, muitos guerreiros foram feitos prisioneiros pelas forças inimigas e foram encarcerados nas naves-prisão. Só a Supertronic, uma nave forte como um diamante (DIAMOND), pode penetrar nessas naves-prisão e libertar os prisioneiros... e é aí que nós entramos, controlando a pequena, mas robusta nave Supertronic. DIAMOND é um jogo com gráficos detalhados, mas monocromáticos e é inovador em alguns pormenores de jogo. Apesar de ser no início um programa aparentemente complexo, sobretudo nos mapas das naves, DIAMOND consegue fugir a uma certa rotina dos jogos deste tipo.

EDITOR: DESTINY. GÉNERO: ACÇÃO.
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.
APRESENTAÇÃO: 15. SOM: 16.
GRÁFICOS: 15. USO DA COR: 14.
MOVIMENTO: 15. ADICTIVIDADE: 13.
TOTAL: 14. OPINIÃO: RAZOÁVEL!